

AÑO I
NUMERO 6
SEPTIEMBRE 2012
BONUS
STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
ANÁLISIS
SUPER STAR WARS
CRASH BANDICOOT
ODDWORLD ADVENTURES
RIVER CITY RAMSON
CADILLACS & DINOSAURS
REVISIÓN
FATAL FURY 1
ESPECIAL
EARTHWORM
JIM
VISIÓN PERIFÉRICA
NINTENDO SUPER SCOPE



Bienvenidos todos a Bonus Stage Magazine número 6.

En primer lugar quisiera dar la bienvenida a un nuevo colaborador, NesBeer, que ha contribuido activamente en este número y ya esta trabajando en el siguiente.

Otra buena noticia es que hemos pasado los 100 fans en Facebook, quizás pueda parecer poco, pero a nosotros nos hace mucha ilusión.

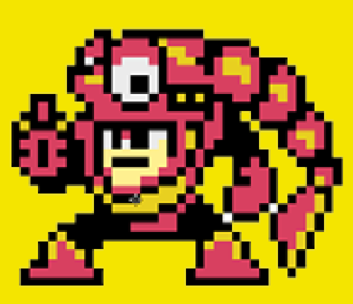
Y bueno, vamos a hablar de este número que, como se puede apreciar por la increíble portada, tiene un Especial dedicado a Earthworm Jim, un personaje que causó sensación en su día, lamentablemente su trayectoria fue corta y llena de baches. La Medalla de Plata se la hemos dedicado a "la amazona" de los beat em up, (seguro que mas de uno ya sabe de quien estoy hablando), en la Visión Periférica continuamos con los Bazookas (esta vez le ha tocado al Nintendo Super Scope), en la Revisión comentaremos el primer OVA de Fatal Fury y además de los Análisis, en este número vuelven las guías, esta vez sobre un juego que ya salió analizado en el número anterior, Jurassic Park para Super Nintendo.

Y ya sabéis, os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Esperamos que os guste este número.

EL ATAQUE DE GAMBAMAN! (Fe de Erratas)



Nuestro temible enemigo ha vuelto, siempre escondido en las sombras y atacando por la espalda, volvió a conseguir que cometiéramos un error en el número anterior. Esta vez, ha sido un error bastante pequeño, pero ha sido suficiente como para que se dé por satisfecho.

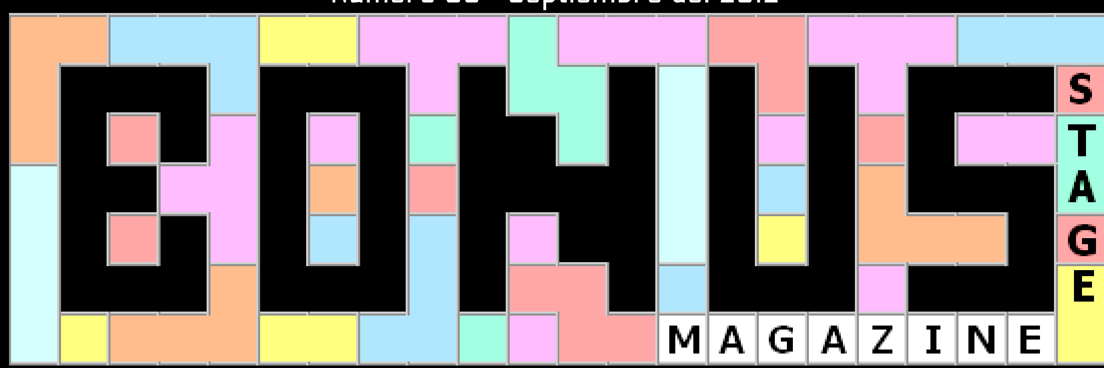
El error en sí, es el siguiente:

En el número 5, en la pagina 30 (especial Fatal Fury) en el título de Fatal Fury 3: Road to the Final Victory, pone Fatal Fury 2: Road to the Final Victory.

Sentimos ese fallo, Gambaman se aprovechó de que no estábamos atentos para colar ese fallo, intentaremos que no vuelva a ocurrir ¡No cantes victoria tan pronto Gambaman!

Skullo

Número 06– Septiembre del 2012



ÍNDICE

ANÁLISIS

VISIÓN PERIFÉRICA

REVISIÓN

MEDALLA DE PLATA

ESPECIAL

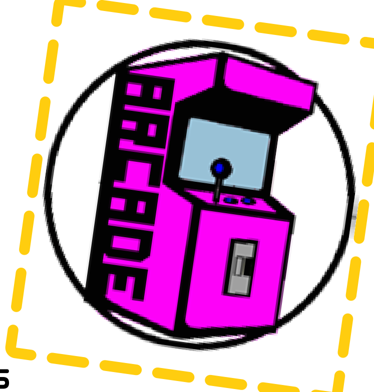
GUÍA

Maquetación y portada Kurai

Todas las imágenes y nombres que aparecen en esta revista son propiedad de sus respectivas marcas, y se usan simplemente a modo informativo.

Las opiniones mostradas en esta revista pertenecen a quien haya escrito el artículo.

ANALISIS



CADILLACS AND DINOSAURS

1 - 3 JUGADORES

BEAT EM UP

CAPCOM 1992



En 1992 Capcom lanzó este título basado en una serie de comics de los años 80, Xenozoic Tales. Alrededor del año 2000 el mundo estaba muy contaminado y sufrió grandes catástrofes naturales obligando a la humanidad a vivir en ciudades subterráneas. Unos 500 años después, los humanos deciden volver a la superficie y se encuentran que hay dinosaurios y otros animales desconocidos. En principio los dinosaurios son tranquilos y la convivencia con los humanos parece ir bien. Pero por el año 2513, los dinosaurios empiezan a atacar a los humanos por culpa de una banda, los "Mercaderes Oscuros", que se dedican a cazar dinosaurios por dinero y posiblemente para que el jefe de la banda, el científico Fessenden, haga experimentos genéticos. Así que los cuatro protagonistas, Jack, Hannah, Mustapha y Mess, deciden acabar con esta banda.

Así empieza este beat'em up que nos hará recorrer 8 pantallas llenas de miembros de la banda, dinosaurios y ciertas aberraciones genéticas con tal de acabar con los "Mercaderes Oscuros".

Gráficos:

Gráficamente el juego cumple, los distintos personajes, dinosaurios y otras criaturas están bien conseguidos, dando así bastante variedad de enemigos. Los dinosaurios no es que tengan unas proporciones muy de acuerdo a lo que se ha estudiado, pero bueno, vienen de un comic. Las animaciones no es que destaquen pero son correctas.

Sonido:

Los efectos sonoros están bastante trabajados, hay gran variedad de sonidos: sonidos de distintos golpes, armas, disparos, explosiones... todos ellos bien diferenciados y reconocibles, incluso las voces que hay están muy bien trabajadas teniendo en cuenta la época la cual es el juego. La música no destaca demasiado y simplemente acompa-

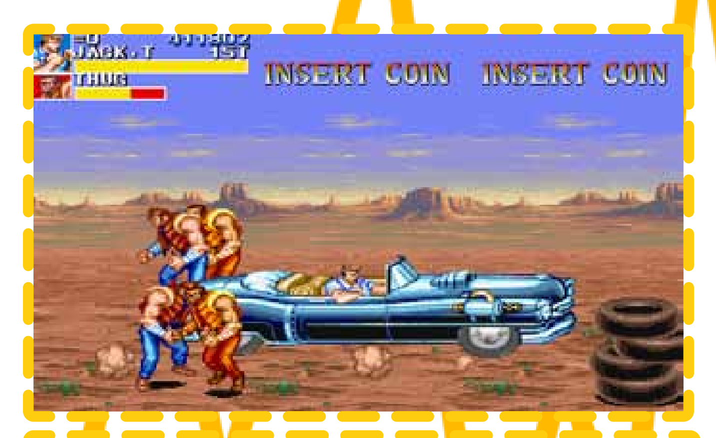


La pistola ha sido efectiva

ña al desarrollo del juego, no hay muchos temas y a veces se repiten.

Jugabilidad:

Los protagonistas cuentan con bastante variedad de ataques, todos tienen los mismos comandos, pero los ataques cambian un poco, ya que cada personaje tiene una fuerza y una velocidad distintas. Podemos dar la serie de golpes normales la cual también la podemos acabar lanzando al enemigo hacia adelante a atrás, permitiendo repartir los enemigos para que no se nos ponga nadie a nuestra espalda. Al saltar podemos pegar normal, pero si pegamos en lo alto del salto, haremos un golpe rápido en picado. Podemos andar mientras tenemos agarrado a un enemigo y lanzarlo hacia adelante o atrás según convenga. A la hora de correr, podremos hacer un ataque



Atropellar enemigos, buena forma de relajarse

efectivo de embestida para llevarnos varios enemigos por delante o un ataque aéreo. Lo bueno de correr, es que se puede correr en cualquier dirección y corregirla en cualquier momento, permitiendo así escapar fácilmente de los enemigos y esquivar muchos ataques peligrosos. Hay dos ataques que nos quitan a todos los enemigos que tenemos cerca nuestro, tanto delante, como detrás, como encima: Uno de ellos no lanza los enemigos muy lejos y mientras caemos somos vulnerables a cualquier ataque. El otro lanza a los enemigos muy lejos y en todo momento somos invulnerables a cualquier ataque, incluso mientras caemos, lo malo es que nuestro personaje pierde un poco de vida.

Hay bastante variedad de armas, sobretodo de fuego: pistolas, escopetas, metralletas, rifles, bazucas, granadas y dinamita. Lo bueno es que cuando se acaba la munición todavía se puede coger el arma y pegar con ella o lanzarla al enemigo.



Maltrato de dinosaurios

Los enemigos también tienen su repertorio de ataques y armas para intentar matarnos.

Hay una fase del juego la cual podremos conducir un Cadillac, ya que nos enfrentamos a un motorista, dando así variedad al juego.

Duración:

El juego dura poco más de una hora, aunque es bastante rejugable, ya que aparte de ser divertido y variado, siempre está el reto de pasarse el juego con las dos vidas que nos dan al principio más las dos o tres vidas que podemos conseguir por puntos. Además, siempre podemos volverlo a jugar con los amigos.

Conclusión:

Es un buen beat'em up, como se ha dicho antes es divertido y variado, además de tener una buena jugabilidad. Es un juego que a todos los amantes del género les gustará y siempre sirve para echar una partida y matar así el tiempo cuando se tiene un rato libre tanto solo como con amigos.

El Mestre



Una muestra de aberración genética

ANALISIS

CRASH BANDICOOT



1 JUGADOR

PLATAFORMAS

NAUGHTY DOG 1996



En 1994, Sony se metería en el mundo de los videojuegos con su ambiciosa pero al mismo tiempo novedosa Play Station, y para triunfar en aquellos tiempos, si o si era necesario que la consola vaya acompañada de un juegos de plataformas. Este juego que Sony necesitaba para su consola, llegó recién en 1996 gracias a la hasta entonces desconocida Naughty Dog con la producción y distribución de Universal Studios. Mark Cerny, el productor de Sonic The Hedgehog 2, entró a trabajar en dicha compañía e insistió en centrar todos los fondos en un nuevo juego de plataformas basado en Sonic que pudiera aprovechar a fondo las nuevas características 3D del momento, y entonces fue así que bajo el liderazgo de Charles Zembillas y Joe Pearson nació un excelente juego de plataformas en 3D, protagonizado por un simpático marsupial mutado llamado Crash Bandicoot, el cual le dio el nombre a la saga.

Si bien estamos ante un juego que claramente no destaca mucho en su historia, un argumento base para justificar la aventura siempre hace falta. En este caso el argumento de Crash Bandicoot nos ubica en unas islas de alguna parte de Oceanía, donde habita un malvado científico mejor conocido como Dr. Neo Cortex propietario de tres de las más bellas islas del lugar llamadas Islas Wumpa, que con la ayuda del Dr. Nitrus Brio, experimenta con todos los animales del lugar para dominar el mundo, transformándolos en bestias con características humanas, con la idea de ser lideradas por un bandicut. Pero como vemos en la presentación del juego (bastante simplona) algo sale mal, y ese bandicut llamado Crash logra escapar del castillo tirándose por una ventana, aterrizando en una playa. Como objetivo, tendremos que rescatar a Tawna Bandicoot, otra de las ingeniosas creaciones del Dr. Neo Cortex, probablemente usada como carnada para atraer a Crash de vuelta al castillo, aunque también se dice que es la novia de Crash.

Gráficos:

Teniendo en cuenta que la historia se desarrolla en tres islas probablemente australianas, desde el primer momento nos encontraremos con un mundo muy tropical, el cual se logró casi a la perfección. Las características de juego plataformas 3D, se hacen presente en todo momento y de todas las maneras posibles, ya sea en niveles de avance vertical hacia adelante o contra la cámara o en niveles horizontales. En términos generales, los gráficos de Crash Bandicoot cumplieron muy bien, el diseño de los enemigos fueron bastantes originales y variados entre sí. No olvidemos que fué uno de los primeros juegos de Play Station, así que prácticamente en este apartado el juego no falla. De todos modos si se lo compara con las entregas posteriores, nos damos cuenta que nos encontramos con unos gráficos algo primitivos que claramente serían mejorados en los siguientes juegos de la saga.

Sonidos:

Los efectos de sonido cumplen a la perfección en todo momento. Nos damos cuenta que son muy originales y probablemente todos los que hemos jugado Crash, nunca olvidaremos sus gritos cuando este muere, el ruido cuando rompemos las cajas, el TNT, la presencia de Aku Aku cuando hace su aparición, etc.

Música:

Si hay algo que ayuda muy bien en la ambientación del juego, es la música. Claramente tenemos una especie de música tropical que hace muy buena combinación con el escenario, pero no todo se limita a lo tropical, ya que al tener escenarios que varían mucho, el OST sabe variar muy bien, siempre combinando y ambientando muy bien el escenario. Cabe destacar que en la versión japonesa del juego, nos vamos a encontrar con una música alternativa a la que conocemos en occidente por una decisión que aparentemente tomó en aquel tiempo Sony Japón.

Jugabilidad:

En este apartado Crash Bandicoot se destacó bastante, ya que se consiguió una original jugabilidad. La movilidad de Crash está muy bien lograda, y no es difícil dominar al bandicut. Si bien no es un juego tan complicado, tampoco se puede decir que es fácil, ya que para superar algunos obstáculos necesitamos un poco de paciencia y además el más mínimo contacto con un enemigo significaba la muerte.



El Dr. Nitrus Brio y el Dr. Neo Cortex experimentando con Crash.

Como formas de ataque teníamos el clásico salto sobre los enemigos (el cual también en la mayoría de los casos sirve para derrotar a los jefes), y un torbellino que de paso ayudó bastante a darle un carisma y un reconocimiento más que importante a Crash. Otra cosa que se destacó mucho por su originalidad, fueron los niveles en los cuales el juego se desarrollaba con Crash mirando hacia nosotros, en donde somos perseguidos por una roca y al mismo tiempo teníamos que sortear varios obstáculos. (En entregas posteriores también se uso esta característica, pero incluso con ideas más variadas).

En otros niveles, también nos toca montar a un jabalí, el cual probablemente nos cueste dominar un poco al principio ya que su movilidad y su salto son bastantes limitados, y todo transcurre a una velocidad mayor a la que el juego nos acostumbra.

Si en Mario teníamos la estrellita dorada que nos ayudaba, en este caso tenemos una máscara de vudú llamada Aku Aku creada aparentemente por un viejo doctor. Aku Aku se encarga de cuidar y proteger las tres islas, y cobra un papel muy importante en la aventura, ya que nos facilitara en varias ocasiones, llegar más fácil a nuestro objetivo. Aku Aku está oculto en cajas. Si conseguimos agarrarlo una vez, veremos que nos seguirá y nos salvará de un golpe, pero si lo conseguimos



Los gráficos son muy llamativos y coloridos.

en una segunda oportunidad (siempre y cuando no nos hayan tocado los enemigos), la máscara cambia de color y nos protegerá en dos ocasiones. Si finalmente la conseguimos 3 veces, Aku Aku de seguirnos pasa a cubrir la cara de Crash en su totalidad y nos dará la posibilidad de hacernos invencibles por un tiempo limitado, eliminando a todo enemigo, caja de Nitro o TNT que se nos cruce en el camino. Finalmente cuando el tiempo se acabe y la música de Aku Aku deje de sonar, la máscara volverá a su forma de “fase 2”

Existen todo tipo de cajas; algunas simplemente contienen frutas, otras vidas, otras a Aku Aku, y también la cara de Tawna, la de Brio, y en algunos casos la del Dr. Neo Cortex. Consiguiendo 3 caras por nivel, seremos directamente teletransportados a un nivel bonus que en general son todos muy parecidos, salvo que el tipo de escenario varía según la cara del personaje que el juego nos proponga en cada nivel. Si perdemos el bonus (en general porque caemos al abismo) seremos transportado al último checkpoint donde habíamos quedado. Es muy importante conseguir las 3 caras y completar la fase de bonus de los niveles que contienen estas fases, ya que es el único lugar donde podemos grabar nuestra partida, y perder todas las vidas, significa “Game Over” y volver a empezar desde el último lugar que habíamos guardado.

También hay cajas de TNT las cuales saltando encima explotaran en 3 segundos eliminando todo lo que esté cerca (incluye otras cajas, enemigos o a tí), y cajas de Nitro que lo mejor será mantenernos bien alejados ya que explotan con el más mínimo contacto que hagamos. Por último, las frutas en Crash serían a lo que las monedas son en Mario. 100 frutas, significa una vida.



Uno de los tantos “Bonus Stage”

Duración:

Existe un total de 28 niveles muy diversos (de playa, junglas, tumbas, laboratorios, etc) repartidos en 3 islas, y un total de 6 jefes: Papu Papu, Ripper Roo, Koala Kong, Pinstripe Potorro, Nitrus Brio, y el Dr. Neo Cortex,.

La cantidad de horas, normalmente va a depender de nuestra habilidad y de querer o no completar el juego al 100%, pero si todo nos sale bien sin margen de error, no nos tomará más de 2 o 3 horas de juego (algo que tampoco es tan sencillo de lograr la primera vez, lo que le da más horas de juego). Normalmente uno queda satisfecho cuando lo termina, y rara vez existen las ganas de rejugar el juego una vez terminado, a no ser que ya haya pasado mucho tiempo desde la última vez que lo jugaron.

Conclusión:

En resumen, pienso que Crash Bandicoot fue el inicio del éxito de Naughty Dog. Con una excelente propuesta de Sony como juego base de plataformas acompañado también por Spyro the Dragon, y pese a salir en el mismo año que salió uno de los mejores juegos de la historia, Super Mario 64, no pasó para nada desapercibido, tal vez por la ayuda de sus secuelas y de ser la mejor opción para Play Station como juego de plataformas lineal en 3D.

En el año 99/2000 Naughty Dog perdería los derechos de Crash Bandicoot, pasando a manos de Vivendi Universal (y posteriormente a otras empresas). Una verdadera lástima para todos; Sony perdió la exclusividad de una saga que prometía mucho y por ende a varios de sus personajes más carismáticos que incluso hasta hoy en día creo que no han podido ser superados, y nosotros también perdimos porque desde ese entonces todos los juegos de Crash han sido bastante pobres.

NesBeer



Crash le hará la vida imposible a sus enemigos.

ANALISIS

GAME BOY

ODDWORLD ADVENTURES



Abe's Oddysee fue un juego muy llamativo por su original planteamiento, pues era una especie de juego de plataformas con algunos componentes de aventura y puzzle. El protagonista (Abe) podía hacer un gran número de acciones diferentes, como poseer a sus enemigos, saltar, rodar, andar sin hacer ruido o comunicarse con el resto de compañeros de su especie, todo con el fin de intentar salvarlos de la esclavitud a la que se ven sometidos y de su mas que posible extinción. Tras el éxito en PlayStation, hubo una versión del juego para Game Boy. Obviamente del paso de la 32 bits de Sony a la veterana portátil de Nintendo se perderían muchas cosas, veamos en que quedó todo.

Gráficos

Aunque en la pantalla principal se puede ver a Abe con un aspecto bastante bueno, una vez entramos al juego vemos que los gráficos se han convertido en pequeños y minimalistas. Cualquiera que haya jugado a la versión de PSX reconocerá a Abe y los enemigos, pero el que no los haya visto nunca, tendrá que echarle imaginación. Si bien

1 JUGADOR

PLATAFORMAS

SAFFIRE 1998

es cierto que el pequeño tamaño de los personajes nos deja una vista mas amplia de la zona donde nos encontramos (y eso es de agradecer).

En cuanto a los escenarios, son bastante sencillos, aunque lo mas chocante es que han dejado todos los fondos del juego de color blanco, y eso da una sensación de vacío y de producto poco trabajado. Es cierto que resaltan más los sprites, pero podían haber usado al menos uno de los colores mas claros para darle algún tipo de textura al fondo.

Por cierto, aunque en la caja pone que el juego esta adaptado al Super Game Boy no hay ni un solo cambio, el juego no posee marco, ni paleta propia, ni nada.

Sonido

La música del juego es bastante "ambiental" y eso hace que no sobresalga, simplemente esta ahí para darle algo de tensión al asunto, la verdad es que es muy simple. Los sonidos del juego son bastante variados, además de los típicos de saltar, caer, y coger objetos, nos encontramos con sonidos propios para los enemigos, aunque de manera escasa. Algunas de las voces que poseía Abe en la versión original siguen estando (pausad el juego y tocad las direcciones o los botones y las oiréis) aunque con una calidad bastante baja (bueno, es una Game Boy), pero tampoco les daréis uso, ya que las pocas veces que tengáis



Alimenta a los Paramites para entretenerlos

que comunicaros con otro Mudokon, lo haréis mediante silbidos y pedos.

Jugabilidad

Hay bastante variedad de acciones, podemos agacharnos, rodar, saltar hacia adelante, saltar verticalmente para agarrarnos a algún saliente, andar lentamente (presionando la diagonal adelante-arriba de la cruceta) para no despertar a enemigos dormidos, coger y lanzar objetos, poseer a los enemigos (con el botón Select), usar palancas, subir y bajar por los “ascensores de cuerdas” y usar los silbidos (con Select y las direcciones) para comunicarnos y abrir puertas.

Debido a la gran cantidad de acciones, y los pocos botones de la Game Boy os puede llevar un rato acostumbraros al control, que es bastante mejorable, además Abe corre bastante rápido y eso hay que tenerlo en cuenta a la hora de saltar, pues en las partes de plataformas el juego se puede poner exigente (muy al estilo Prince of Persia).



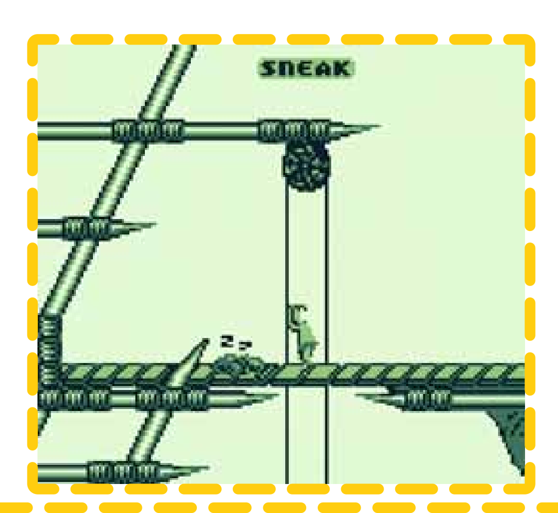
Lista de comunicaciones de Abe

Como curiosidad, decir que el juego tiene un bug bastante grande, del cual el jugador se puede aprovechar descaradamente, y es que si pausamos el juego mientras saltamos, y al quitar pausa volvemos a saltar, Abe saltara en el aire. En muchas situaciones este fallo no vale para nada, pero hay otras en las cuales podemos ahorrarnos un buen trozo de nivel y evitar peligros.

Así que podríamos decir que el esfuerzo por pasar casi todas las acciones de Abe a la Game Boy lo han hecho bien, pero que no está pulido del todo y eso puede fastidiarnos mas de una vez.

Duración

El juego se compone de 3 zonas diferentes. La primera se podría considerar un tutorial, la segunda es la mayor y mas larga, pues hay una gran cantidad de fases diferentes para completar, y una vez terminada podremos acceder a la tercera y última zona, que esta formada por varias partes seguidas bastante complejas. El juego tiene vidas ilimitadas, y podemos seguir donde lo dejamos gracias a los Passwords.



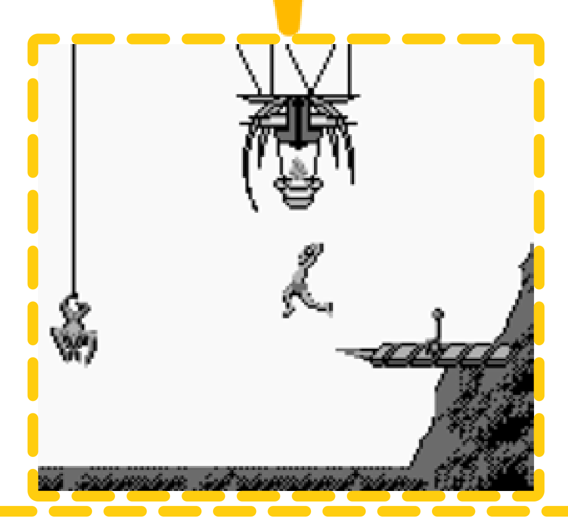
¡No despiertes al enemigo!

Hay que tener en cuenta que aunque no es muy largo, puede llevaros bastante tiempo completarlo, debido a lo exigente que es, podemos morir decenas de veces en alguna parte concreta hasta que sepamos lo que hay que hacer o como hacerlo. Si somos muy buenos, o se nos dio bien el titulo original quizás se haga un poco corto.

Conclusión

Oddworld Adventures es un juego que se podría considerar regular, aunque ha conseguido con bastante éxito traspasar el juego de PlayStation a Game Boy, tiene también varios puntos negativos, es muy simple visualmente, su control no es del todo fiable y podría haber sido bastante mas largo o haber usado mas la comunicación de Abe con sus compañeros. En cualquier caso es un juego recomendable a quien le gustara mucho el original o a quien le gusten los juegos meticulosos al estilo Prince of Persia. Y si os quedáis con ganas de más, hay una segunda parte para Game Boy Color.





Mide bien los saltos



RIVER CITY RANSOM STREET GANGS

1 - 2 JUGADORES

BEAT EM UP

TECHNOS JAPAN 1989 1990 1993



Hablar de River City Ransom, es para muchos hablar de uno de los mejores juegos de NES, pero para otros no es más que un desconocido de la consola de 8 bits. Tal vez su falta de fama se deba a que otros juegos del mismo género en la NES lo hayan eclipsado como podría ser el famoso Double Dragon (también desarrollado por Technōs Japan), o simplemente la falta de publicidad en occidente por parte de Technōs, sumado a que en Europa vio la luz en 1993 gracias a Infogrames (aunque por alguna extraña razón le cambiaron el nombre a Street Gangs), dejan parado al título de Kunio, como una de las joyas desconocidas de la NES.

Sin embargo, en tierras orientales, River City Ransom (conocido como Downtown Nekketsu Monogatari) es uno de los juegos más aclamados de Japón, tuvo un éxito muy grande y fue continuado por muchos spin-offs (en su mayoría juegos deportivos) para la misma Famicom los cuales muy poco vieron la luz en la NES e incluso hubo varios remakes (PC-Engine Super CD-ROM, Game Boy Advance, y la home computer Sharp X68000). River City Ransom, es el tercer juego de la saga de Kunio-Kun y la secuela directa de Renegade (uno de los precursores del género beat'em up) y de Super Dodge Ball, un divertido juego, que como dice el título es de dodgeball. No se trata de otro simple beat'em up, River City Ransom mezcla este género con algunos toques RPG que lo hacen aún mucho más rejugable y un título muy original y divertido, ya sea jugandolo solo o con algún colega gracias a su modo cooperativo.

La historia transcurre en la ciudad River City, la tranquilidad predomina de punta a punta, hasta que el más malvado y poderoso jefe de las pandillas de River City conocido como Slick, toma la ciudad poniendo en pánico a todos sus indefensos habitantes. Todo quedará en manos de nuestros protagonistas Alex (Kunio en Japón) y Ryan, que tendrán que rescatar a todos sus compañeros de colegio y a la novia de Ryan.
Si bien la historia claramente no es el punto fuerte del juego, desde el inicio el juego se nos presenta con una nota de Slick a nuestros protagonistas que en español dice:
"Tengo a su ciudad cautiva y a la novia de RYAN como rehén. Con mis pandillas de estudiantes y malvados jefes, ¡nadie me puede detener ahora!. Cumplan mis demandas o sino prepárense. PD: ALEX y RYAN, si ustedes interfieren en esto, ¡se meterán en la pelea de sus vidas!
Atte,
SLICK"

Con esto queda más que demostrado que la historia no



"BARF!" La palabra más usada por nuestros enemigos



Una buena forma de juntar plata, es volver a pelear contra los jefes

parte de una base más allá de lo que son la mayoría de los beat'em ups, pese a tener varias características de un RPG.

Gráficos:

Los gráficos son uno de los puntos más destacables de este juego. Si nos ponemos a observar sus antecesores, vamos a llegar a una sencilla conclusión. Por un lado tenemos Renegade, que tiene un estilo gráfico más parecido a Double Dragon, y por el otro Super Dodge Ball, con unos personajes pequeños y cabezones. River City Ransom siguió con esta tendencia que empezó con Super Dodge Ball, pero eso no significa tampoco que se aleje tanto de Renegade, ya que los personajes y las pandillas enemigas en general van vestidos prácticamente igual. Como curiosidad en la versión japonesa, al igual que en Renegade los enemigos y nuestros protagonistas parecen llevar como una especie de uniforme más al estilo japonés, en cambio en las versiones occidentales esta tendencia se cambio, posiblemente porque Technōs pensó en "occidentalizar" a los personajes no solo cambiando los nombres. Todos los personajes tienen el mismo cuerpo, pero muchos se diferencian por sus caras, y las diferentes pandillas por su color de ropa. Los escenarios son variados y llevan ese estilo ciudad japonesa con todos sus detalles muy bien cuidados. En cuanto a las animaciones, le dan mucha vida a los gráficos, ya que cuando no estamos en movimiento el juego nos hace dar como una sensación de que el apartado técnico no es de lo mejor. Ver las caras de nuestros oponentes cuando son golpeados es de lo mejor, en general el diseño cumple a la perfección en todo sentido, no es de los juegos más poderosos del catálogo, pero no quita que sea agradable para nuestra vista.

Sonido:

Los efectos de sonido, si bien no son malos, tampoco destacan en sí, y se repiten mucho. Quizás el único sonido que sobresale es el del tubo de metal al caer, o el de las monedas, pero en general se nota que no se preocuparon mucho en este aspecto.

La música es bastante pegadiza y quienes hayamos rejugado varias veces este juego probablemente no nos podamos despegar la mayoría de las melodías. No digo tampoco que recordemos la música del juego por el resto de nuestras vidas como Mario o Zelda, pero en general cumplen bastante bien.

Como curiosidad, en Street Gangs la música suena un poco más lenta y con un tono más grave, pero esto probablemente dependa en que consola/televisor/emulador juegues, aun así pude comprobar que por el lado de las versiones americana y japonesa, prácticamente no hay diferencia en el tono.

Jugabilidad:

Y llegamos al punto más fuerte del juego. Claramente River City Ransom toma prestado muchos aspectos de Double Dragon. Prácticamente todo aquel que haya jugado a los Double Dragon sepan más o menos como viene la mano, con B pegamos patadas, con A golpeamos, y apretando los dos al mismo tiempo saltamos; la novedad radica en que en este juego presionando dos veces la cruceta hacia adelante podremos correr. Pero no todo se limita a un beat'em up, si presionamos START nos vamos a encontrar con una gran sorpresa. Un menú con 5 opciones: Belongings, Password, Level, Status, y una pantalla de ayuda, llegando a la conclusión de que estamos frente a un juego con varias características de un RPG. Cuando vencemos a los distintos pandilleros, estos nos van a dejar una moneda, que sirven para comprar algunos ítems (comida, libros con técnicas, etc). La moneda en América y Europa serían dólares, pero en la versión japonesa la moneda es el Yen, por lo que si comparamos un Ítem que vale $20, en la versión japonesa saldrá ¥3000 (aproximadamente), y como curiosidad en la versión japonesa cuesta un poco más juntar la plata para comprar los ítems que nos interesan ya que los enemigos sueltan menos dinero. Nuestro Status no aumenta matando enemigos como lo sería en un RPG estándar, aquí es necesario comprar comida u otros objetos que venden en las tiendas. Si compramos helado o un pollo o alguna otra comida, veremos que algunas de las tantas características de nuestro personaje (Punch, Stamina, Max Power, Agility, etc) van a mejorar dependiendo de



En la versión japonesa visten ropa diferente

la comida/item que hayamos consumido. Esto da infinitas posibilidades, de armar un personaje diferente, que nos facilitara el camino (o no tanto) hasta llegar a Slick. También existen técnicas muy útiles que se venden en libros (aunque algunos libros también sirven para mejorar las estadísticas de nuestro personaje), como Stone Hands o Dragon Feet, probablemente las dos más indispensables del juego.

No hay que olvidar de que también podemos usar objetos que tienen nuestros enemigos o que están tirados, existe mucha variedad, desde tubos de metal, puñales y palos, hasta llantas y barriles. Los jefes varían mucho entre sí, algunos tienen como especialidad usar algún tipo de arma, otros una patada más desarrollada, y otros tienen mayor resistencia, por lo que podemos optar por distintas estrategias para vencerlos, aunque tampoco hay mucho misterio en esto. El mapa semi 3D (como en la mayoría de los beat'em ups) nos ubica en la ciudad de River City Ransom, con varios mini-escenarios, como una fábrica o la escuela River City High School, dando un total de 32 mini-escenarios (contando también las ciudades). Se podría decir que hay vidas infinitas, solo que cuando perdemos, perderemos la mitad del dinero que teníamos (lo cual a veces molesta bastante) y volvemos a empezar desde la última ciudad en la que habíamos quedado. Por otro lado los enemigos y jefes cuando volvemos a visitar una pantalla reaparecen. Me atrevo a decir que River City Ransom dentro del catálogo de NES tiene un modo cooperativo simultáneo bastante envidiable del que deberían haber aprendido muchos juegos de la época. Desde luego que jugar de a dos nos facilitará mucho la tarea de completar el juego, pero aun así hay que hacer un buen equipo porque hasta nuestro propio compañero puede ser quien nos complique las cosas... NO SE PELEEN ENTRE USTEDES!!

Duración:

Bastante decente este punto, si hacemos un speed run puede durarnos de 16 a 30 minutos, pero si es la primera vez que lo jugamos es muy poco probable que lo pasemos a la primera ya que se trata de un juego No-Lineal y en general es fácil trabarse. Dependiendo de qué tan fuer-



Uno de los pocos desnudos permitidos por Nintendo América



En las afueras de River City High School

te queremos que sea nuestro personaje, el juego puede llevarse tranquilamente hasta 3 horas de juego. La contra es que la falta de una batería en el cartucho, hace que como sistema de salvado de partidas tengamos que usar unos password exageradamente largos que encima varían entre letras minúsculas y mayúsculas y números, evidentemente una pesadilla para todo gamer. Y cuando digo pesadilla me refiero a algo como esto: "sD2asglkriOP3dNN1zZ4RifJW6WzOKff2". Encima cuando ponemos este password de 33 caracteres, no vamos a empezar desde donde quedamos la última vez, empezaremos desde el principio (con todas nuestras características como habían quedado por supuesto), lo cual puede ser bueno si queremos juntar dinero, o malo si solo pensamos en llegar como sea a Slick.

Conclusión:

Es una lastima que lo tengamos que incluir dentro de las joyas escondidas de Nintendo NES, porque River City Ransom/Street Gangs no flaquea en ningún aspecto. Es de los mejores Beat'em ups que he probado, uno de mis juegos preferidos, y la razón principal por la que soy fan de kunio. Quien no lo probó, que se anime que le aseguro al 100% que no se decepcionara par nada... BARF!.

NesBeer



Estos dos serán una sorpresa para muchos ¬¬

ANALISIS



SUPER STAR WARS

1 JUGADOR

PLATAFORMAS - ACCION

LUCAS ARTS 1992



Una de las sagas cinematográficas con más videojuegos a sus espaldas es Star Wars, en este análisis hablaré del primer titulo de la genial trilogía que vimos en la Super Nintendo.

Gráficos

Los personajes son perfectamente reconocibles, desde el propio Luke hasta los Jawas, soldados del imperio y moradores de la arenas, todos con un diseño y colorido prácticamente idéntico al de la película. Los enemigos finales son impresionantes, no solo tienen un aspecto fiero, si no que muchos de ellos son enormes.

Los escenarios también están muy bien hechos y nos recordarán a diferentes partes de la película, el Sandcrawler, Mos Eisley, el interior de la Estrella de la Muerte, prácticamente todas las localizaciones importantes tienen su fase.

Un detalle muy bueno de este juego es que veremos muchas imágenes que nos contaran la película representando diferentes escenas de la película, todas ellas con un nivel bastante alto.

Sonido

Hay muchos juegos de películas que no poseen la banda sonora de estas, afortunadamente Super Star Wars no es uno de ellos. Desde la Introducción, hasta el último nivel escucharemos las diferentes músicas del film, incluyendo temas tan memorables como la cantina o la simpática música de los Jawas. Los efectos de sonido son muy abundantes y con una gran calidad, los múltiples disparos, las explosiones, los ruidos de los Jawas, el rugido de Chewbacca, o el típico sonido del sable de luz de Luke, todo suena casi igual que en la película.

Jugabilidad

El juego combina de manera eficiente niveles de plataformas y acción (donde podremos manejar a Luke, Han Solo o Chewbacca), con fases en modo 7 donde pilotaremos diversas naves.

En las primeras tendremos un botón de salto, otro de disparo, otro para cambiar de arma, y uno para usar el detonador, los gatillos L y R se usan para mover la cámara en las partes mas tediosas de plataformas.

Además de esto, Luke (y los otros personajes) tendrán que combinar direcciones de la cruceta con los botones para poder avanzar en las situaciones mas difíciles, pudiendo disparar a diferentes direcciones, el saltar con voltereta para llegar a zonas mas altas (arriba y B) o el deslizarse por el suelo (diagonal abajo-adelante y B) para pasar rápidamente por zonas peligrosas o estrechas.



Uno de los enormes enemigos finales

Las fases de naves se suelen reducir a destruir



Cazando Jawas con el LandSpeeder

un numero de enemigos concretos, con lo cual simplemente moveremos y dispararemos en la mayoría de los casos, aunque también tendremos opción de usar turbos y cosas por el estilo. El último nivel de todos (visto desde la cabina del X-Wing) tan solo moveremos el punto de mira para disparar a los enemigos, y usaremos los botones L y R para soltar los misiles cuando lleguemos al punto final del juego. Pese a la variedad de situaciones, los controles son bastante sencillos y muy fiables. La única pega que se le puede sacar en cuanto a jugabilidad, es que en algunas situaciones habrá un alto número de enemigos en pantalla y veremos ralentizaciones.

Duración

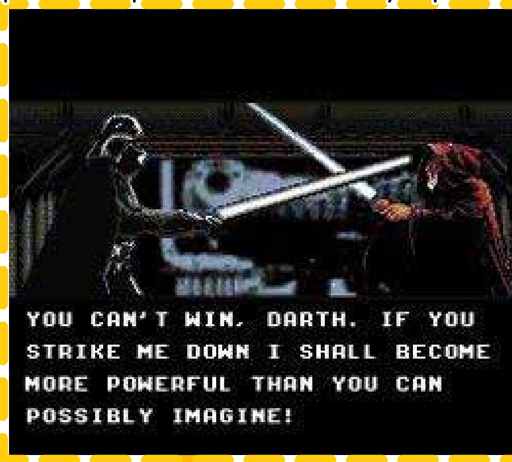


Llegó el turno de Han Solo

El juego consta de 15 niveles, y como no hay opción de Password, tenemos que completarlos de una sentada. Afortunadamente tendremos continuaciones y podremos encontrar vidas extra, además de poder elegir el nivel de dificultad, para que podamos ir avanzando sin terminar frustrados en un nivel concreto.

La mayoría de niveles son de plataformas y de acción, de manera que cogeremos bastante práctica para las situaciones difíciles como los saltos complicados o estar rodeados de enemigos. Pero la parte mas difícil suele venir con algunos jefes finales, y es que si hemos llegado a ellos sin llevar el arma potenciada, nuestros disparos les harán muy poco daño y nuestras posibilidades de supervivencia se verán muy reducidas.

Las fases de naves no son muy complicadas, pero tampoco podemos distraernos demasiado, ya que podemos perder las vidas muy rápidamente.



Estas escenas nos irán contando la historia

Conclusión

Super Star Wars es un gran juego, su apartado técnico, su variedad y su jugabilidad son sobresalientes, y su representación de la película es muy fiel, tanto en la localización de los niveles, como en las escenas que nos cuentan la historia de Luke.

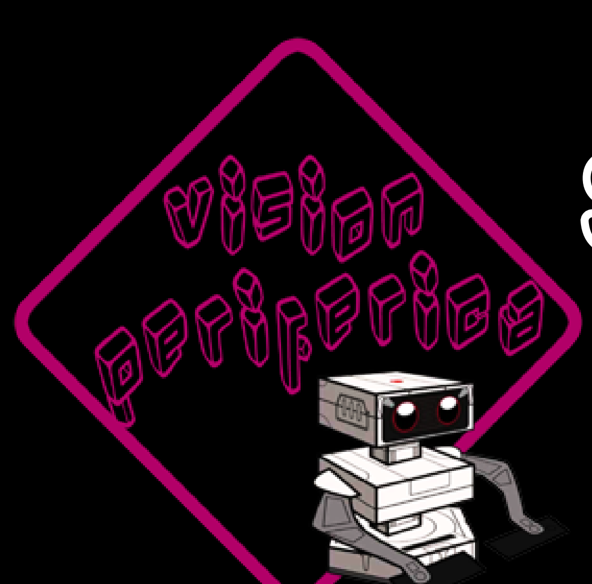


La última fase del juego

Skullo



Chewbacca en la Cantina



NINTENDO SUPER SCOPE



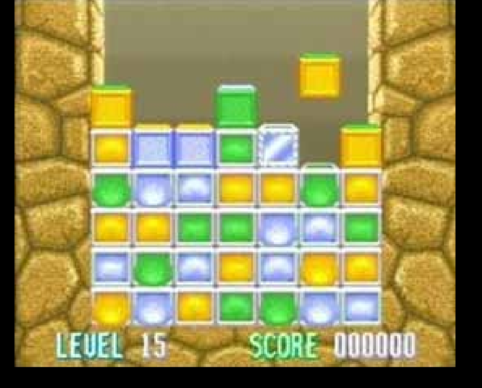
Con el paso de las consolas de 8 a 16 bits decidieron cambiar las pistolas por enormes bazookas, y así nacieron el Menacer para Mega Drive (Genesis) y el Super Scope (también conocido como Nintendo Scope) para Super Nintendo. Tras haber comentado en el número anterior el bazooka de la consola de Sega, ahora toca el de Nintendo.

El Super Scope era un trasto enorme (en aquella época eso era genial) que funcionaba sin cables y por lo tanto tenias que colocar un receptor encima de la televisión y ponerle unas cuantas pilas. Debido a su apariencia, a lo novedoso que fue y a la publicidad que se le dio, mucha gente sintió curiosidad por este bazooka y quizás por eso muchos le tenemos cierto aprecio, pese a que (como suele pasar con estos periféricos) no era excesivamente preciso y consumía bastantes pilas, además su tamaño era excesivo y se hacia pesado jugar mucho rato.

El Super Scope venía con un cartucho que incluía 6 minijuegos para que pudiéramos probarlo nada mas sacarlo de la caja. Esos sencillos pero entretenidos juegos eran los siguientes:



Super Scope 6: Blastris A



Super Scope 6: Blastris B



Super Scope 6: Mole Patrol

Blastris A: Este juego se podría definir como una especie de Tetris en el que las piezas caen de izquierda a derecha y nosotros con el bazooka debemos destruir los bloques que nos sobren para que encajen entre si y hagan "líneas".

Blastris B: En este juego tenemos que ir disparando a las piezas que caen para hacerlas cambiar de color y asi formar líneas de 3 o mas cuadros iguales para que desaparezcan. El objetivo es eliminar todos los bloques "gelatinosos" que hay en la pantalla.

Mole Patrol: Este juego es una especie de "dispara a los topos" pero protagonizado por marcianos, tenemos que disparar a un número determinado de ellos antes de que se acabe el tiempo. Posiblemente es el juego mas recordado del pack, no porque fuera superior al resto, si no por lo graciosos que eran los marcianos.

Intercept: En este juego tenemos que disparar a una serie de misiles que veremos pasar por la pantalla, tenemos disparos limitados por lo tanto hay que intentar no fallar o se nos escaparan muchos objetivos hasta que recarguemos. Como curiosidad decir que aparecen Mario y Lemmy Koopa de vez en cuando y si, puedes freírlos a tiros.







Super Scope 6: Intercept **Super Scope 6: Engage** **Super Scope 6: Confront**

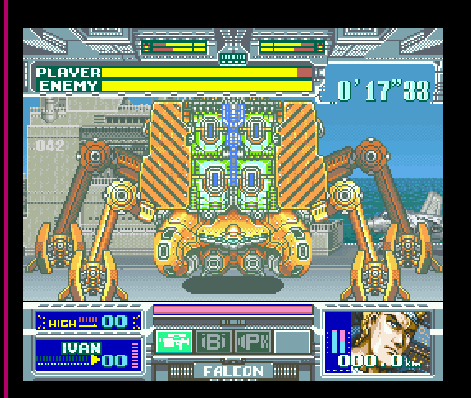
Engage: Aquí tenemos que disparar a naves enemigas que nos vendrán de frente y también a los misiles que nos disparan antes de que nos golpeen y terminen el juego. Al igual que en Intercept, hay un número limitado de disparos seguidos que se pueden realizar, así que conviene no fallar.

Confront: Este juego tendremos que eliminar una flota de naves enemigas (similar a Engage), pero esta vez disparamos desde una "posición fija" y podemos hacerlo todas las veces que queramos sin necesidad de recargar, si el enemigo nos alcanza unas cuantas veces habremos perdido.

Además de este cartucho también salieron unos cuantos juegos mas que usaban el Super Scope, ya fuera de manera total o parcial, sumando una docena de títulos compatibles en total.

Battle Clash y Metal Combat: Estos dos juegos se centraban en derrotar a una serie de robots gigantes a disparos, la verdad es que eran bastante impresionantes y entretenidos.

Bazooka Blitzkrieg: Este juego era el típico "shooter sobre railes" en el que tendremos que eliminar a todos los enemigos que salgan a nuestro paso.







Battle Clash **Metal Combat: Falcon's Revenge** **Bazooka Blitzkrieg**

Hunt for Red October: En este juego podemos usar el Super Scope para las fases en las que se apunta en primera persona, para el resto del juego se usa el mando.

Tin Star: Un extraño Shooter sobre railes protagonizado por Robots pero ambientado en el salvaje oeste.

Terminator 2 The Arcade Game: Clásico juego de Arcade basado en la famosa película. Uno de los mas recordados para el Super Scope.

X-Zone: Otro shooter sobre railes, donde tenemos que enfrentarnos a un ejército formado por robots.







Hunt for Red October **Tin Star** **T2 Arcade Game**

Yoshi's Safari: Posiblemente el mejor juego del Super Scope, es otro shooter sobre railes basado en el universo de Mario en el que iremos a lomos de Yoshi enfrentándonos al ejercito de Koopa y a sus propios hijos.

Operation Thunderbolt: Es un shooter sobre railes, en el que tenemos que disparar a soldados enemigos.

Lamborghini American Challenge: Pese a ser un juego de carreras, es compatible con el ratón de Super Nes y con el Super Scope, si los usas puedes jugar a un modo en el que hay que disparar al resto de coches que hay en la carretera.

Lemmings 2 The Tribes: Al parecer en este juego se puede usar el Scope para disparar y hacer explotar a los Lemmings, no creo que sea muy útil pero seguro que es muy divertido. La verdad es que yo desconocía que este juego fuera compatible con el Bazooka y aun no he tenido posibilidad de comprobarlo.







X-Zone **Yoshi's Safari** **Operation Thunderbolt**

Y bueno, con esto termina el rápido repaso al Super Scope y los juegos compatibles (muchos de ellos bastante desconocidos).



Skullo





En este número voy a comentar el primer OVA que se hizo de la saga de lucha de SNK, Fatal Fury, que fue seguido por una segunda parte (narrando los hechos de Fatal Fury 2) y una película.

Ficha de la Película:

Título: Fatal Fury: La leyenda del lobo hambriento

Dirección: Hiroshi Fukutomi

País: Japón

Año: 1992

Duración: 46 minutos

Historia del videojuego:
Geese Howard, el dueño de la mafia de South Town, mató al maestro de artes marciales Jeff Bogard. Años mas tarde sus dos hijos adoptivos (Terry y Andy) acompañados de su amigo Joe, participarán en el torneo King Of Fighters para conseguir venganza.

Historia de la película:
Geese Howard mata a su excompañero Jeff Bogard por el hecho de que el maestro de ambos (Tung Fu Rue) eligió a Jeff para enseñarle una técnica secreta. Este hecho es presenciado por los hijos adoptivos de Jeff (Andy y Terry) y por el propio Tung, que no pueden hacer nada por evitar su muerte. Años mas tarde, los hermanos Bogard y un amigo de ambos (Joe) deciden presentarse al torneo que este organiza (King of Fighters) para vencerlo.

Bueno, se podría decir que la historia de ambas adaptaciones es la misma, con alguna ligera diferencia. Imagino que la historia original era lo suficientemente sencilla y directa como para adaptarla fácilmente sin necesidad de modificarla.

Resumen de la película (contiene Spoilers)

Jeff Bogard es asesinado por Geese Howard, su antiguo compañero. Su maestro Tung Fu Rue y los dos hijos adoptivos de Jeff no pueden hacer nada por impedirlo, así que Tung les promete que cuando sean mayores, les enseñará la técnica secreta por la cual Geese mató a su padre.

Muchos años mas tarde, vemos como Geese, que es prácticamente el dueño de South Town, esta preparando un torneo de lucha llamado The King Of Fighters, pero justo en ese momento aparece alguien preguntando por él. La mano derecha de Geese (Billy Kane) parece reconocer a esa persona, un luchador con gorra y chaqueta rojas, pero antes de que pueda hacer nada, en el bar se lía una pelea por recibir el afecto de una preciosa chica llamada Lily, que al parecer, también trabaja para Geese.

Terry gana a todos los borrachos del local, pero se encuentra con que uno de los tipos es un tal Joe Higashi que se dispone a pelear contra él, pero justo en ese momento la intervención de la policía les hará huir. Al parecer Joe conoce a Andy Bogard, y entabla amistad con Terry proponiéndole que participen los tres en The King Of Fighters. Tras esto Terry decide dar una vuelta por la ciudad, volviéndose a encontrar con Lily, a la que intenta convencer que se aleje de Geese antes de que sea demasiado tarde, mas tarde se reencuentra con su hermano y pelean para ver cual es el mas fuerte, pero el maestro Tung les interrumpe y les explica que dentro de poco tendrá que elegir a uno de los dos para enseñarle la técnica secreta.

Tras enterarse de esto, Geese descubre que Terry, Andy y Joe se han inscrito al torneo y ordena a sus guardaespaldas (Ripper y Hopper) que los maten.





Empieza el torneo, y tras unas rápidas escenas de pelea (en las que vemos a otros personajes del juego) llega el combate entre Terry Bogard y Richard Meyer, Geese convence a Lily para que envenene a Terry, pero ella no es capaz de hacerlo y Terry gana el combate con mucha facilidad.

Tras esto llega el momento del enfrentamiento entre Terry y Andy. Geese tiene preparados a sus hombres para que les disparen, pero la intervención de Joe evita un fatal desenlace (aunque él termina herido). Lily ayuda a los protagonistas a huir, pero antes de que ella escape Geese la mata delante de Terry.

Mientras huyen son atacados por los hombres de Geese y Tung Fu Rue resulta mortalmente herido, tras esto Andy y Joe van a buscar a Geese para ajustar cuentas, mientras que Terry se queda con Tung en el hospital, en ese momento decide enseñarle la técnica secreta a Terry, pues dice que él es la persona idónea, y tras hacerlo, Tung muere.

Mientras tanto Joe y Andy han acabado con los hombres de Geese y se están enfrentando a Billy Kane y Raiden, a los que también vencerán, aunque con algunas dificultades, pese a todo no son rivales para Geese, que los vence sin esfuerzo alguno. En ese momento llega Terry que, tras descubrir que sus técnicas no son lo suficientemente fuertes para vencerle, decide usar la técnica secreta, que al final termina acabando con Geese, tirándolo a un rio (la verdad es que es mucho menos épico que tirarlo desde la Geese Tower).

Tras esto, los tres protagonistas deciden seguir entrenando y separan sus caminos, para volver a verse en un futuro. FIN

Los personajes

Terry Bogard: Tanto en el juego como en la película, Terry se muestra como un personaje fuerte, bueno y solitario, además utiliza algunas de las técnicas del juego y eso siempre se agradece. El principal cambio con el juego, es que se lo muestra mucho menos obsesionado con acabar con Geese.





Andy Bogard: En la película Andy se muestra como un personaje muy agresivo y ansioso por acabar con Geese, mientras que en el juego normalmente esa actitud era la de Terry. Este cambio quizás se hizo para tener un motivo por el cual Tung enseñase su técnica a Terry en vez de Andy. Por cierto, no se porque decidieron ponerle el pelo azul en el anime.

Joe Higashi: Lo poco que se dice de este personaje es que es campeón de Kickboxing y que conoce a Andy. En realidad, su historia es bastante similar al juego, ya que en el primer Fatal Fury tan solo era el "amigo de los protagonistas".







Tung Fu Rue: Maestro de Geese y Jeff, el hecho de elegir a este ultimo como sucesor provocó el enfrentamiento entre ambos. Tras la muerte de Jeff cuidó de Terry y Andy. En el juego también es el típico "maestro anciano" aunque no muere a manos de los secuaces de Geese.

Geese Howard: Jefe del crimen de South Town, asesino de Jeff Bogard y creador del King of Fighters. Se podría decir que es exactamente igual que en el juego, incluso sale con la misma ropa y hace algunas de sus técnicas especiales.





Billy Kane y Raiden: Secuaces de Geese, no se explica nada mas de ellos, aunque si que son casi idénticos a los del juego y usan algunas de sus técnicas mas conocidas.

Conclusión:

Bueno, hay que decir que mas o menos la película cuenta la historia del juego y eso siempre hay que valorarlo, es cierto que podía haberse hecho mejor, que algunos personajes salen muy poco y que es todo muy atropellado, pero hay que tener en cuenta que la película dura menos de una hora, así que tampoco había para mas.

Por ese motivo creo que es bastante buena, no es la maravilla de película que podía haber sido y quizás decepcione a los seguidores mas fieles de la saga, pero en general está bastante bien.

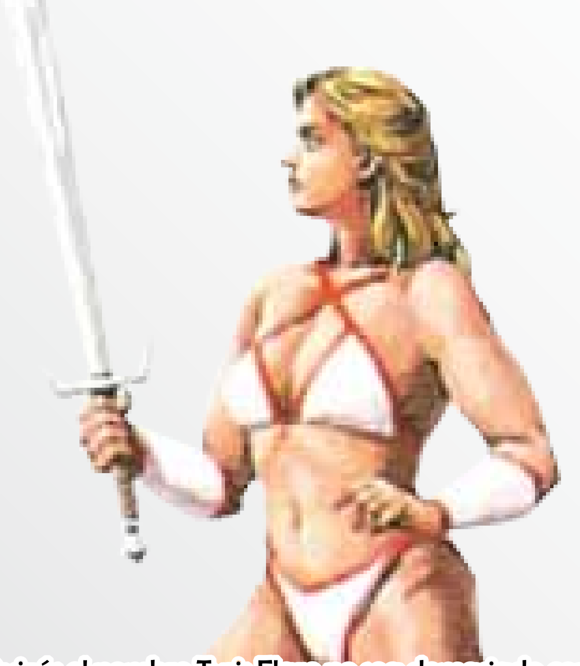
Skullo



VALORACIÓN:



BUENA





TYRIS FLARE

Quizás el nombre Tyris Flare no sea demasiado conocido, sin embargo pertenece a un personaje que muchos jugadores recuerdan, y que es comúnmente conocido como "la amazona" del Golden Axe.

Siendo un personaje de un juego tan clásico, es curioso ver como sus apariciones son bastante limitadas incluso dentro de la propia saga, eso se debe a que a veces ha sido sustituida por otros personajes similares (como su descendiente Milan Flare) y porque la saga Golden Axe ha tenido un camino muy irregular dentro de la industria, pasando de ser un juego tremendamente popular a caer en el olvido.

La historia de Tyris se podría resumir a "Death Adder mató a mi familia, quiero vengarme". Es simple, pero no se necesita mucho mas para un beat em up.

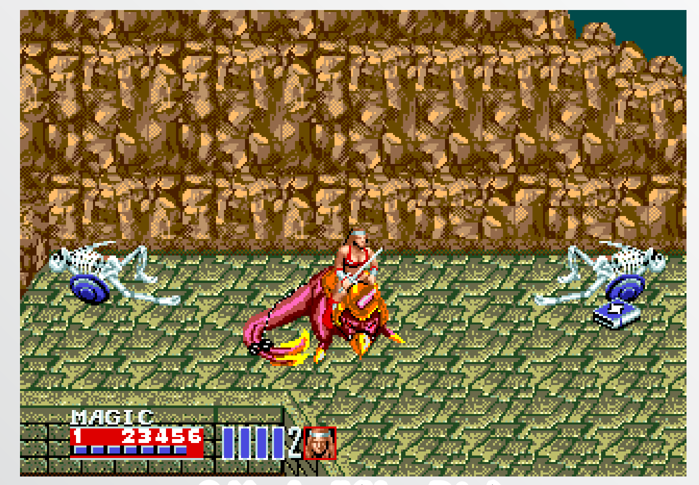
La habilidad mágica de esta amazona esta relacionada con el fuego, llegando incluso a poder invocar a un gran dragon para que arrase con todo lo que pille.

Tyris apareció en Golden Axe, Golden Axe II y en el reciente Golden Axe: Beast Rider, siendo en este último juego la protagonista. Lamentablemente, el juego no fue demasiado bueno y no pudo resucitar a la saga Golden Axe. Aunque al menos tuvo su oportunidad de ser protagonista y por ello, le entregamos su medalla de plata.

Skullo



Golden Axe (Arcade)



Golden Axe II (Mega Drive)



Golden Axe: Beast Rider

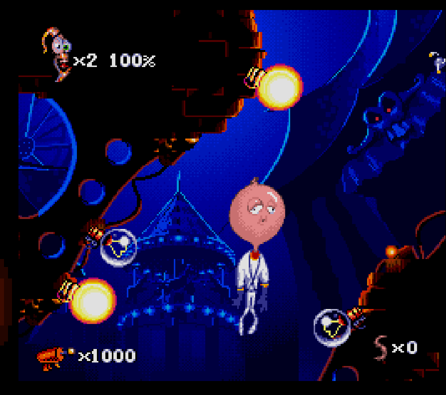


Golden Axe (PlayStation 2)

ESPECIAL EARTHWORM JIM



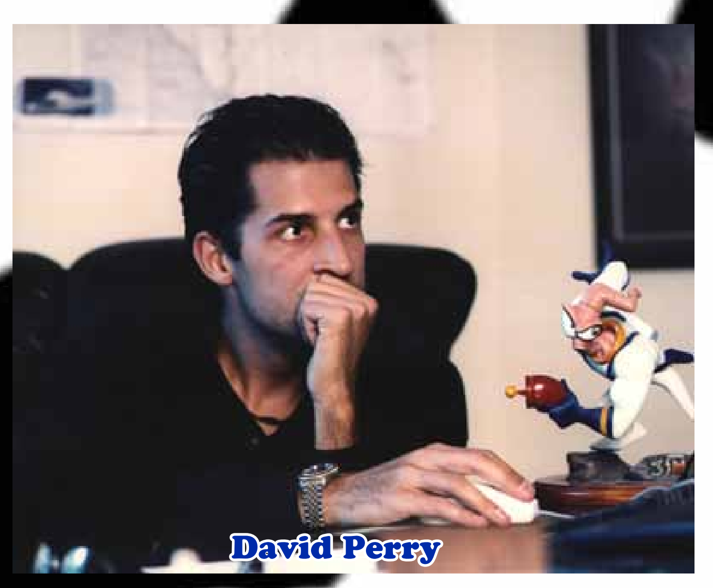








EARTHWORM JIM


David Perry

¿Que pasa si pones en un videojuego una lombriz, un súper traje espacial y un montón de vacas? Esta estúpida pregunta se vio respondida a mediados de los 90 con un juego de plataformas y acción llamado Earthworm Jim.

Esta saga fue creada por David Perry, fundador de Shiny Entertainment y nos ponía en la piel de una lombriz que había encontrado un traje espacial y al ponérselo ganaba unas increíbles habilidades con lo cual decide ir en busca de aventuras. Solo con leer esta breve historia nos damos cuenta que todo lo que rodea al juego tiene un particular sentido del humor y una falta de lógica que solo se puede catalogar de genialidad.

A partir de ese momento viviríamos aventuras con Jim, lo que nos llevaría a entrar en una competición de puenting contra una bola de mocos, convertirnos en una salamandra o proteger a los cachorros de Peter Puppy (un perro amigo de Jim) para evitar ser apalizados por él, mientras observamos como unos platillos volantes abducen un montón de vacas que necesitábamos para continuar el nivel. Tras los primeros juegos empezaron a aparecer algunos productos de merchandising como las figura de acción (donde encontraríamos tanto a Jim como a sus amigos y enemigos), comics o una serie de animación donde podíamos ver sus locas aventuras acompañado de otros personajes del juego.



Figura de Acción


La serie de animación



Comic de Earthworm Jim

Earthworm Jim obtuvo una fama bastante rápida y enseguida se codeó con los grandes juegos de plataformas de aquella época (algo que pocos juegos pueden decir), dejando claro que al público le había encantado la propuesta de Shiny. Pero ¿Qué le esperaba en el futuro a nuestra querida lombriz?

Earthworm Jim (1994-1995)



Earthworm Jim nos cuenta la historia de cómo una lombriz llamada James encuentra un "super-ciber-traje-espacial-indestructible-ultra-supra-moderno" (creado por el profesor Monkey-for-a-head) y tras ponérselo obtiene unos increíbles poderes que lo convertirán en un alocado héroe. Con sus nuevas habilidades intentará seducir a la princesa Whats-Her-Name, aunque no le será fácil, pues el malvado Psy-Crow ha sido enviado para detenerle.

Shiny Entertainment, con David Perry al mando, nos trajo este fantástico juego en 1994 tomando como primera plataforma la Mega Drive.

El juego mostró unos gráficos muy coloridos y tenia una gran jugabilidad lo que le hizo destacar rápidamente en el catalogo de la 16 bits de SEGA. Poco tiempo después saldría también una versión para Super Nintendo en la cual se mejoraron los gráficos y el sonido pero se perdieron algunos detalles e incluso un nivel entero (Intestinal Distress).

Mas tarde aparecieron otras versiones como la de PC , o las de consolas portátiles (Game Boy, Game Gear) que prácticamente eran el mismo juego (con la única diferencia del color) y de esa versión salió también la de Master System.



Mega Drive



Super Nintendo

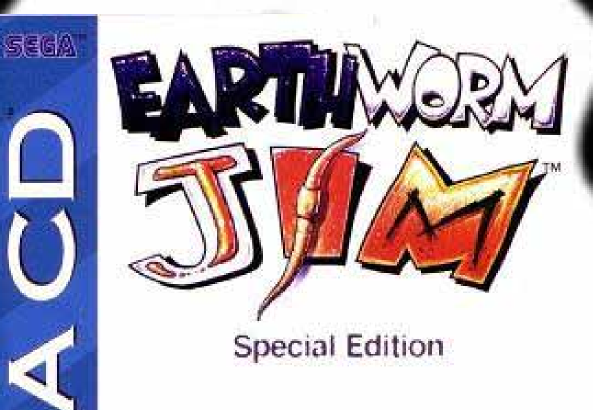


Master System



Game Boy

EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION (1995)





Tras el éxito del primer titulo, apareció una versión mejorada para Sega Mega CD y PC (esta vez en Windows) titulada Earthworm Jim Special Edition.

El juego en cuestión era el mismo que el de las consolas de 16 bits pero con algunos cambios, como por ejemplo que se añadieron mas voces, se mejoraron las músicas, había un nuevo tipo de arma disponible y algunos niveles eran mas largos que en la versión normal.

Aunque la principal novedad de esta edición era la inclusión de un nivel totalmente nuevo (Big Bruty), donde aparecía una especie de dinosaurio que tras olisquear a Jim lo perseguía con la intención de devorarlo, y gracias a eso podíamos completar el nivel, atrayéndolo hacia donde nos interesaba para que nos permitiese avanzar rompiendo obstáculos o activando trampolines para que Jim alcanzara sitios mas elevados.









EARTHWORM JIM 2 (1995-1996)



Si con el primer juego Shiny Entertainment nos sorprendió de manera muy positiva, con la secuela podemos decir que superaron las expectativas. Earthworm Jim 2 nos narraba en una breve (y cómica) introducción, que la princesa Whats-her-name (la amada de Jim) era secuestrada por el malvado Psy-crow lo cual nos daba la excusa perfecta para volver a manejar a nuestra lombriz favorita en su traje súper poderoso, que ahora tenia a Snot (un personaje viscoso) acoplado en su espalda dándole nuevas habilidades, como por ejemplo pegarse en el techo o hacer de paracaídas.

En este juego decidieron seguir adelante con las ideas alocadas que hicieron grande al original, cambiando la jugabilidad en muchos de los niveles para ofrecernos cosas inesperadas (como los clásicos niveles donde tenemos que evitar que los cachorros de Peter Puppy se aplasten contra el suelo, o el que nos hemos convertido en una salamandra ciega que nadando por un nivel lleno de peligros hasta llegar a una especie de concurso de televisión donde nos harán extrañas preguntas).

Una vez mas, el título llegó a casi todas las plataformas disponibles saliendo para Super Nintendo y Mega Drive, PC, Sega Saturn y PlayStation. Esta segunda parte nos demostró que el éxito del primer juego no había sido casual, y que Earhtworm Jim tenia un futuro prometedor en el mundo de los videojuegos.



Mega Drive



PlayStation



Super Nintendo



Sega Saturn

EARTHWORM JIM 3D (1999)









Tras los dos primeros títulos, Jim estaba preparado para una nueva entrega que esta vez seria en 3d, ya que durante la etapa de los 32-64 bits los juegos en dos dimensiones no eran excesivamente populares y casi todas las sagas clásicas tuvieron que dar el salto a las 3 dimensiones con mas o menos acierto. Lamentablemente, los desarrolladores de este juego no iban a ser los mismos que habían creado a Jim. Interplay había comprado Shiny Entertainment y tuvieron la "genial" idea de dar la continuación de Earthworm Jim a otros desarrolladores.

El juego en sí, trataba de que a Jim se le caia una vaca encima y lo dejaba en coma, tras esto, despertaba dentro de su propia mente, donde sus enemigos de otros juegos también se habían introducido con la intención de dejarlo en coma para siempre. Para recuperarse, Jim debe coleccionar las Ubres Doradas de Lucidez y derrotar a sus enemigos.

El resultado fue un juego que, aunque tenía toques muy típicos de la saga, no llegaba a la grandeza de los primeros títulos y tampoco llegó a tener la misma repercusión. Quizás esto también se debió a que apareció solo para PC y Nintendo 64, limitando mucho su llegada al público.









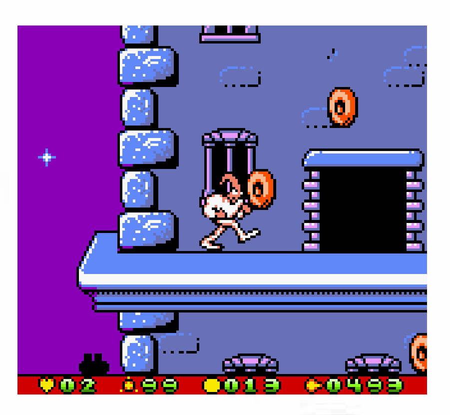
EARTHWORM JIM MENACE 2 GALAXY (1999)

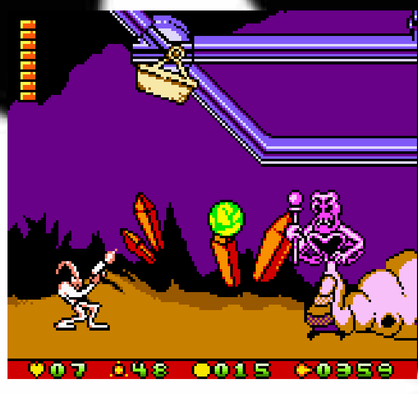


Tras su paso por las 3D, Jim tuvo una nueva oportunidad para mejorar su imagen, esta vez en un clásico juego en 2d para Game Boy Color que estaba influenciado por la serie de animación. Una vez mas, este juego no seria desarrollado por Shiny.

En este título una versión malvada de Jim ha raptado a la princesa What's-Her-Name, y el verdadero Jim sale va a rescatarla. Tras esta historia nos encontramos un juego plataformas, en el cual para avanzar tenemos que recolectar las monedas que hay repartidas por el nivel. Aunque en algunos aspectos el juego cumplía bastante bien (al fin y al cabo era un juego de Game Boy) no llegó a ser tan bueno como se esperaba, quedando una vez mas, por debajo de lo que Jim se merecía.

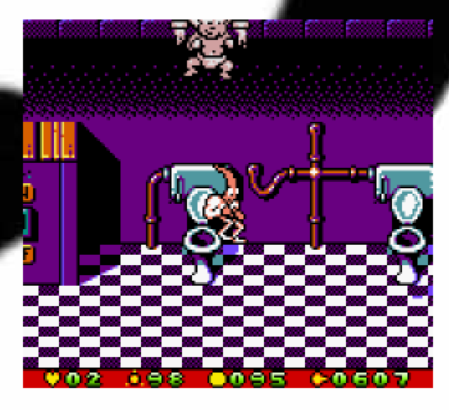












VUELTA A LOS CLÁSICOS



Version Game Boy Advance



Version Iphone

A estas alturas, esta claro que los juegos mas queridos de la saga fueron los primeros, de manera que fueron lanzados para Game Boy Advance, aunque una vez mas el resultado no fue el esperado. Pese a que esa misma consola tuvo grandes títulos en 2d, muchos de los ports que se hicieron de juegos de 16 bits no dieron la talla a nivel técnico, ni jugable, y lamentablemente los dos Earthworm Jim son un buen ejemplo de ello.

Unos años mas tarde, las consolas de nueva generación y los teléfonos como el Iphone también recibieron algunos títulos de Jim como contenido descargable

EARTHWORM JIM PSP (CANCELADO)

Sin embargo había un fuerte rumor que cobraba cada día mas peso, un nuevo Earthworm Jim seria lanzado para PSP de la mano de Atari. Las primeras imágenes de este juego ya dejaron ver claro que se trataba de una versión del primero, pero con algunos elementos mejorados y algunas novedades. Lamentablemente el proyecto se canceló y nunca sabremos hasta que punto habría sido bueno (o malo) este nuevo intento de Jim por volver a sus días de gloria.



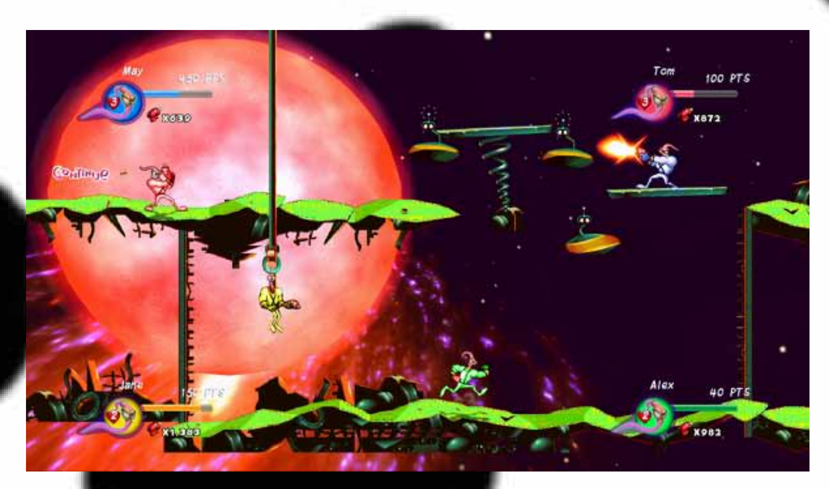


Earthworm Jim HD (2010)

Tras los rumores de un posible Earthworm Jim 4 en desarrollo (que de momento no ha aparecido por ningún lado) apareció una nueva versión del primer título de la serie en 2010 para PlayStation 3 y Xbox 360 llamado "Earthworm Jim HD". Además del lavado de cara gráfico, se le incluyeron algunas novedades como la posibilidad de jugar a 4 jugadores a la vez, lo cual lo convierte en un juego tremendamente alocado, muy al estilo de Jim.

Es bastante triste pensar que en general, nadie se ha atrevido a sacar un Earthworm Jim totalmente nuevo siguiendo el estilo de los 2 primeros, a veces parece que los programadores de videojuegos han olvidado como hacer lo que ya se hizo en los 90, adaptándolo a los nuevos tiempos en cuanto a nivel técnico y opciones de juego.

Lo que esta claro es que si Jim ha de volver, debería hacerlo bajo la supervisión de David Perry ya que nunca estará en mejores manos que en las del equipo que le vio nacer y sacó lo mejor de si mismo.



Curiosidades y cameos

Jim era demasiado grande como para conformarse con aparecer solo en sus videojuegos, de manera que también apareció (directa o indirectamente) en otros.



En MDK, otro de los juegos hechos por Shiny, había un pequeño homenaje a Jim. En una determinada parte del juego podíamos llegar a una zona donde recogeríamos ítems con la cara de Jim y empezarían a llover vacas sobre los enemigos.





En Donkey Kong Country 2 también había una curiosidad relacionada con Jim. Tras completar el juego veíamos un podio con personajes de Nintendo colocados según las monedas DK que poseían cada uno, al lado del podio había un cubo de la basura donde se encontraban unas zapatillas como las de Sonic y una pistola como la de Earthworm Jim. Al parecer los chicos de Rare quisieron tener un "detalle" con la competencia, aunque esto también significa que Jim llegó a ser tan popular como los grandes de SEGA y Nintendo.



En Battle Arena Toshinden para PC, Jim era un personaje secreto donde peleaba con una especie de porra. En realidad el personaje no estaba muy elaborado pues era solo una nueva "piel" del personaje Rungo Iron al que le habían añadido los sonidos propios de Jim, aunque al menos tuvieron el detalle de poner un tema musical propio (el genial Andy Asteroids).

En Clayfighter 63 1/3, el alocado juego de lucha de personajes de plastilina que salió para Nintendo 64, contó con dos estrellas invitadas, Boogerman y Jim (que fueron doblados por el mismo que ponía voz a Jim en la serie de animación). El resultado fue bastante llamativo, lamentablemente los Clayfighters no son el mejor ejemplo de jugabilidad en lo que a juegos de lucha se refiere.







En el juego Sacrifice de Shiny Entertainment, el Dios de la tierra es una lombriz llamada James, supongo que casualidad no será ¿verdad?

Y con esto termina el especial sobre Earthworm Jim, uno de los personajes mas locos y divertidos que jamás han pasado por los videojuegos y que lamentablemente fue perdiendo su brillo hasta caer en el olvido. Esperemos que vuelvan los buenos tiempos para esta lombriz, mientras tanto seguiremos jugando a sus juegos clásicos.

Skullo



JURASSIC PARK (SUPER NINTENDO)



Jurassic Park de Super Nintendo es uno de los juegos mas complejos y complicados de pasar que he completado, si bien la dificultad propia del juego no es muy alta, el hecho de que no se pueda grabar o de que las misiones sean tan específicas y no se te expliquen detalladamente hace que el juego sea un reto enorme, quizás demasiado.

Tras completar el juego decidí hacer una guía para que las personas que lo tienen o que lo jugaron, y no pudieron completarlo, puedan hacerlo por fin.

La guía está dividida en dos partes, por un lado están los consejos, los enemigos, las armas y los mapas, (para que el jugador que quiera pasárselo por si mismo, tenga algunas ayudas para poder avanzar) y luego estará el "como pasarse el juego paso a paso" donde directamente diré lo que hay que hacer para completar esta aventura.

ITEMS Y COSAS A TENER EN CUENTA

CERRADURAS



Para poder abrir las puertas del parque o mover los puentes tienes que disparar a estas cerraduras. De las 3 puertas del parque solo podrás "activar" una cerradura a la vez.

VIDAS



Están bastante escondidas alrededor del juego, tanto en interiores como en exteriores. Si las encuentras ganaras una vida extra.

SEÑALIZACIONES



Están repartidas por el parque, pueden servirte para orientarte por él y encontrar los edificios mas rápidamente.

ARMAS Y MUNICION



A parte de la Varilla metálica, puedes llevar 2 armas mas, una para el botón A y otra para el botón Y. La munición esta repartida por el parque y los edificios.

TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN



Suelen estar en interiores (aunque no todas) las necesitas para poder acceder a determinadas zonas de los edificios.

COMIDA/BOTIQUINES



La comida restaura parte de tu barra de vida y solo se encuentra en interiores, los botiquines están en interiores y en exteriores y te rellenan la vida entera.

BATERIAS DE VISION NOCTURNA



L as necesitaras para poder entrar en las habitaciones de los edificios que necesiten "gafas de visión nocturna"

HUEVOS



Una de las misiones es encontrar todos los huevos ¡no te olvides ninguno!

ARMAS

VARILLA METÁLICA



Inicialmente la tendrás en el botón A, y cuando consigas otra arma podrás sacarla dándole al SELECT. Es ideal para matar Compys y abrir las cerraduras.

ESCOPETA



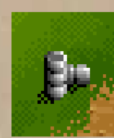
Este arma tiene la ventaja de ser de disparo rápido, pero también es bastante floja en comparación con otras, por lo que requiere darle a los enemigos varias veces.

BOLAS



Posiblemente la mejor arma del juego, no solo tiene un gran área de efecto, si no que mata a los enemigos de un solo golpe y encima puede traspasar a varios de un solo disparo.

GRANADAS DE GAS



Las granadas de gas crean una nube que aturde los dinosaurios, pero son tan lentas y poco fiables que es mejor ignorarlas. Desde mi punto de vista, la peor arma del juego.

DARDOS TRANQUILIZANTES



Es la única arma efectiva para parar al T.Rex, así que generalmente los encontrarás en zonas donde aparezca.

ROQUETES (COHETES)



Un solo disparo valdrá para matar a los enemigos, además tienen bastante munición repartida por el juego. Es una de las mejores

CONSEJOS BÁSICOS PARA PROGRESAR EN JURASSIC PARK

MISIONES



Para completar el juego has de cumplir una serie de misiones que tienen un orden específico. Conforme avances mira los mensajes que salen en los sensores de movimiento, estos te irán diciendo que has de hacer (ignora los de Dennis Nedry). Para poder quitar los mensajes rápidamente, presiona L o R.

ORDENADORES



Una vez hayas reiniciado el sistema informático, los ordenadores serán una parte vital del juego. Desde ellos tendremos que activar los sensores de movimiento, y también abrir y cerrar las 3 puertas principales del parque, además de tener que detener el barco, pedir los niveles de seguridad y pedir ayuda a tierra a firme. Por lo tanto es importante que te apuntes o memorices donde están y sobretodo que sepas que no todos valen para todo, muchas cosas solo se te permitirán desde uno concreto, de manera que te tocara ir probando.

RECÁRGATE



Los ítems de los edificios (comida, armas) reaparecen cada vez que sales de ellos o cambias de planta con el ascensor. Así que cada vez que tengas poca vida o balas vuelve a los edificios y "recárgate".

SALTOS



Cuando las parras venenosas y las rejillas electrificadas te corten el camino o cuando veas que el rio es lo suficientemente estrecho, salta por encima para seguir avanzando.

USA EL SENSOR DE TU PANTALLA



Algunos objetos no se veran del todo, asi que fijate en tu sensor de movimiento para localizarlos. Gracias al sensor tambien encontraras pasadizos ocultos entre los arboles que te llevaran hasta huevos o vidas extra.

PUENTES



Para poder mover los puentes cuya "cerradura" esta fuera de tu alcance tan solo tienes que disparar con algunas armas (escopeta, roquetes)

CHECKPOINTS



Cuando te quede poca vida toca los sensores de movimiento o entra en el edificio mas cercano, ya que si te matan, reaparecerás desde el ultimo sitio de esos que hayas tocado.

EDIFICIOS



Los edificios son muy liosos, ves apuntándote en un papel donde encuentras cada tarjeta y donde te las piden. También deberías buscar y anotar donde están las baterías de visión nocturna y los ordenadores.

ENEMIGOS (EXTERIORES)

COMPSOGNATHUS (COMPY)



Estos pequeños dinosaurios te acecharán en grupo, cuando les des la espalda irán a por ti y cuando les persigas huirán. Pueden llegar a ser muy molestos de manera que mátalos en cuanto los veas, no gastes munición, usa la varilla eléctrica

DILOPHOSAURUS



Estos dinosaurios son los únicos que te atacaran a distancia, en caso de darte, además de perder vida perderás el control de Grant durante unos segundos. Pese a no ser muy agresivos, no te fíes de ellos, mátalos desde lejos nada mas verlos.

PACHYCEPHALOSAURUS



Estos pequeños dinosaurios son muy molestos, en cuanto nos vean cargaran con su cabeza contra nosotros, y aunque los evitemos nos perseguirán, mátalos antes de que empiecen a moverse hacia ti.

TYRANNOSAURUS REX



El T.Rex aparece en un par de zonas del parque (sabrás donde porque sonara una música muy particular) si te viene de frente lo mejor que puedes hacer es correr para escapar de él. El Rex es inmortal, así que no pruebes a dispararle salvo que tengas los dardos tranquilizantes, que lo harán retroceder.

VELOCIRAPTOR



Los Velociraptors son los únicos enemigos que siempre reaparecerán en los exteriores, suelen salir de puntos específicos de la jungla, y muchas veces saltan hacia la parte superior de edificios y montañas, así que ves con cuidado.

GALLIMIMUS



Los grupos de Gallimimus se encuentran en diferentes zonas del parque, al estar cerca os saldrá un mensaje que dice que no les dispares o provocaras una estampida, la verdad es que lo hagas o no, harán una estampida así que siéntete libre de disparar para hacerte un camino entre ellos.

DINOSAURIO LIBÉLULA MORTÍFERO



Estos enemigos se mueven rápidamente de un lado a otro y luego se paran unos segundos, ahí es cuando debes atacarles, de lo contrario puede que pierdas munición tontamente.

TRICERATOPS



En algunas partes de la jungla veremos unos pasillos verticales estrechos, y por ahí es donde suelen salir los Triceratops, lo único que puedes hacer para evitar perder una vida es pegarte a la pared en cuanto veas que pasan, pues al igual que el T.Rex, los Triceratops no se pueden matar.

ENEMIGOS (INTERIORES)

VELOCIRAPTOR



Los Raptors irán moviéndose en línea recta de un lado a otro, si estas lo suficientemente cerca saltaran hacia ti. Otros Raptors se quedan quietos y hasta que no estés cerca no se moverán. En ambos casos mátalos de lejos antes de que te "vean".

DILOPHOSAURUS



Los Dilophosaurus suelen quedarse quietos esperando que pases por delante para dispararte, si pasas muy alejado no te "verán" y no te dispararan, sin embargo en muchos casos los encontraras enfrente a una puerta y te dispararan rápidamente. Mátalos lo antes posible.

MISIONES A CUMPLIR

El objetivo de Jurassic Park es completar una serie de misiones que tendremos que cumplir. En el juego te las irán diciendo en los sensores de movimiento pero sin especificar demasiado, de manera que aquí las comento brevemente y en el orden en el que te las mandan.

Misión 1 Encontrar todos los huevos de dinosaurio

Esta misión la irás haciendo conforme vayas cumpliendo las demás y avances en el juego, ya que mientras recorras la isla te irás encontrando con los huevos. Todos están en las zonas de exteriores, y cada vez que cojas uno saldrá un mensaje indicándote cuantos te faltan. En tu sensor de movimiento (el que aparece en pantalla todo el rato) los huevos serán de color amarillo (al igual que los otros ítems) fíjate bien y que no quede ninguno.

Misión 2 Encender el Generador Principal

Para poder reiniciar el sistema se ha cortado la luz del parque, tu misión es encontrar el Generador Principal (que esta en uno de los edificios) y activarlo.

Misión 3 Reiniciar los ordenadores y activar los sensores de movimiento

Te toca ahora buscar el ordenador donde se pueda reiniciar el sistema, y una vez hecho esto, activar los Sensores de Movimiento de todo el parque.

Misión 4 Asegurar el centro de visitantes

Al parecer los Raptors consiguen entrar desde el Corral de Raptores hasta el Centro de Visitantes. Te tocará buscar por donde lo hacen y taponarles el camino de alguna manera.

Misión 5 Acabar con los dinosaurios del barco y detenerlo

Te tocará buscar el barco y eliminar todos los dinosaurios que hay en cada uno de los niveles. Conforme los vayas matando te saldrá un mensaje con los que te faltan. También tendrás que usar los ordenadores correspondientes para pedir los niveles de seguridad y para comunicarte con el barco y detenerlo.

Misión 6 Destruir los huevos del nido de Raptores

Tendrás que conseguir una bomba de gas Neurotóxico y luego buscar el nido de Raptores, una vez dentro de él, te tocara buscar donde tienen los huevos y soltar la bomba.

Misión 7 Pedir ayuda y huir de la isla

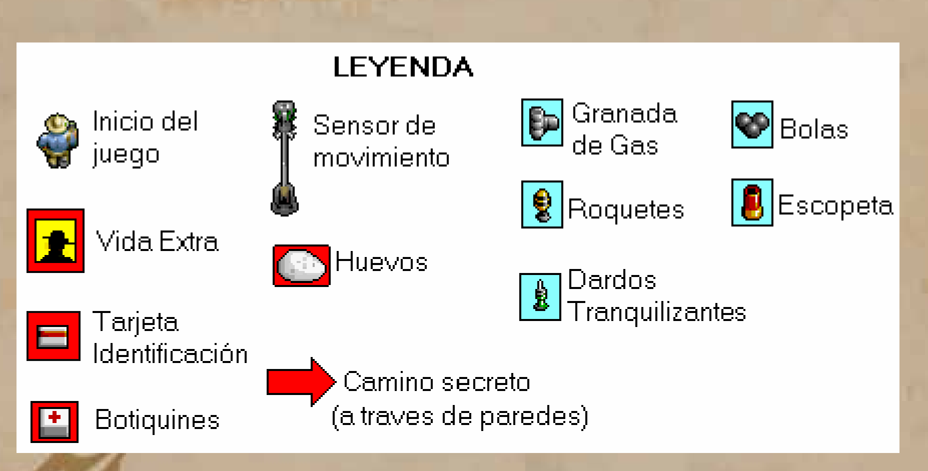
Ahora tendrás que pedir ayuda a tierra firme (desde el ordenador correspondiente) para que te vengan a buscar, una vez lo hayas hecho tendrás que ir al Helipuerto y por fin habrás terminado el juego.

DONDE ENCONTRAR LAS TARJETAS DE IDENTIFICACION

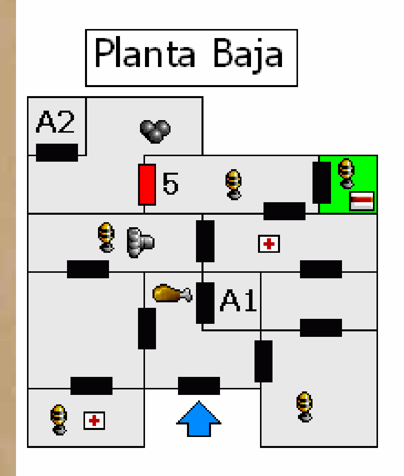
John Hammond	Techo del Centro de Visitantes
Dennis Nedry	Barraca Playa de Utillajes (Planta baja)
Alan Grant	Centro de Visitantes (Planta baja)
Robert Muldon	Corral para Raptores (Sub Nivel 1)
Ian Malcom	Corral para Raptores (Nivel Superior)
Donald Genaro	Barraca Nublar para Utillajes (Subnivel)
Ray Arnold	Barraca Playa para Utillajes (Subnivel)
Dr Wu	Barco (Subnivel 1)
Ellie Sattler	Barco (Subnivel 3)

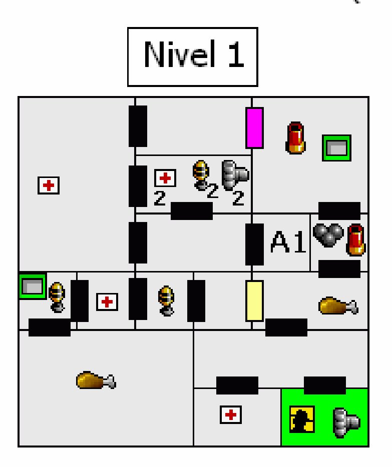
MAPAS DE JURASSIC PARK

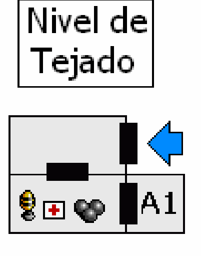
Mapa principal del Parque

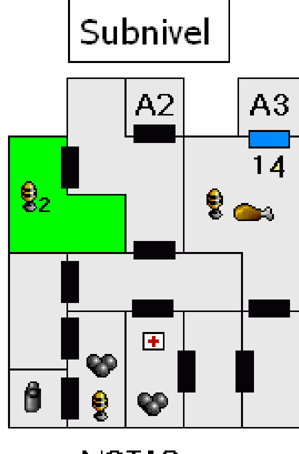


CENTRO DE VISITANTES (Visitor's Center)









LEYENDA

- Entrada/Salida
- Comida
- Botiquin
- Tarjeta (Alan Grant)
- Bateria Visión Nocturna
- Ordenador
- Escopeta
- Granada de gas
- Bolas
- Roquetes
- Vida Extra

PUERTAS CERRADAS

- Pide tarjeta John Hammond
- Pide tarjeta Dennis Nedry
- Pide tarjeta Dr Wu
- Pide tarjeta Ellie Sattler

NOTAS

Las habitaciones con una A son ascensores. Los Ascensores se conectan con los de su mismo número.

Las habitaciones en verde requieren gafas de vision nocturna

BARRACA NUBLAR PARA UTILLAJES (Nublar Utility Shed)

Planta Baja

Generador

2 2

A1

Subnivel

A1

LEYENDA

- Entrada/Salida
- Comida
- Botiquin
- Tarjeta (D. Genaro)
- Bateria Visión Nocturna
- Escopeta
- Granada de gas
- Bolas
- Roquetes
- Ordenador

PUERTA CERRADA

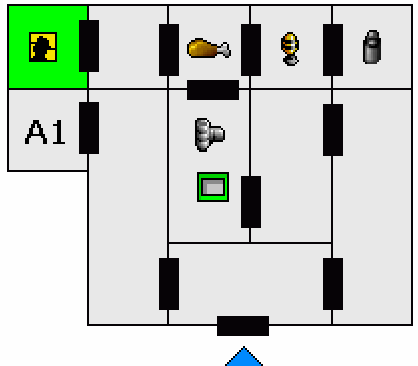
Necesitas la tarjeta de Ian Malcolm

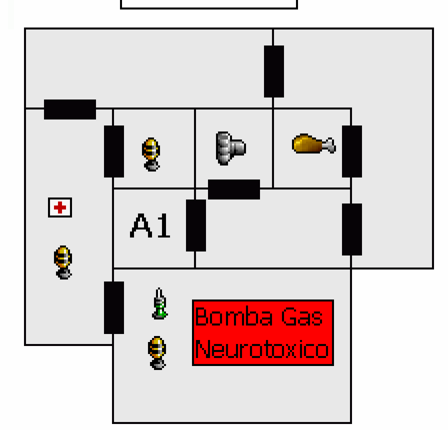
NOTAS

Las habitaciones con una A son ascensores

Las habitaciones verdes requieren gafas de visión nocturna

BARRACA NORTE PARA UTILLAJES (North Utility Shed)





LEYENDA

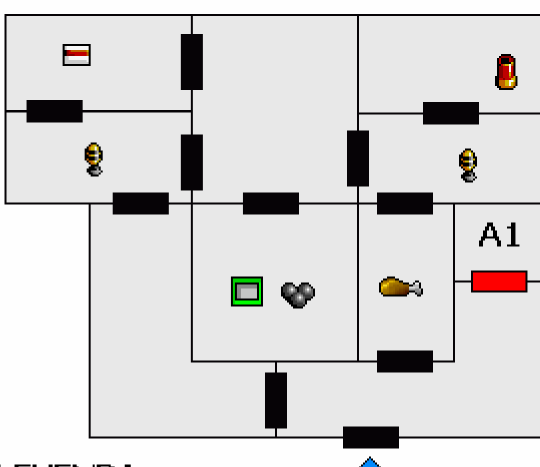
- Entrada/Salida
- Comida
- Botiquin
- Vida Extra
- Bateria Visión Nocturna
- Ordenador
- Escopeta
- Granada de gas
- Bolas
- Roquetes
- Dardos Tranquilizantes

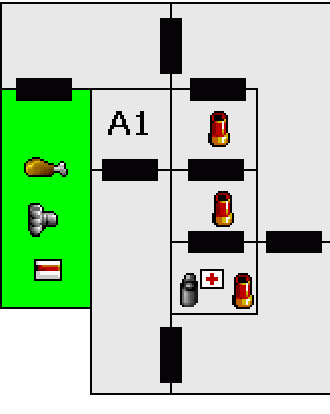
NOTAS

Las habitaciones con una A son ascensores

Las habitaciones verdes requieren gafas de visión nocturna

BARRACA PLAYA PARA UTILLAJES (Beach Utility Shed)





LEYENDA

- Entrada/Salida
- Comida
- Botiquin
- Bateria Visión Nocturna
- Tarjetas
  D.Nedry (Planta baja)
  R.Arnold (Subnivel)
- Ordenador
- Escopeta
- Granada de gas
- Bolas
- Roquetes

PUERTA CERRADA

Necesitas la tarjeta de D.Genaro

NOTAS

Las habitaciones con una A son ascensores

Las habitaciones verdes requieren gafas de visión nocturna

CORRAL PARA RAPTORES (Raptor Pen)

Nivel de Entrada

A1

Nivel Superior

A1

Subnivel 1

A3

A2

Subnivel 2

A3

A4

Planta Baja

A1

A2

NOTAS

Las habitaciones con una A son ascensores. Los ascensores se comunican entre ellos con los que tienen el mismo número.

A4 es un ascensor que te lleva al Centro de Visitantes

Las habitaciones en verde requieren gafas de visión nocturna para entrar.

PUERTA CERRADA

Necesitas Nivel de Seguridad 1

LEYENDA

- Entrada/Salida
- Tarjetas
  - I. Malcolm (N. superior)
  - R.Houldon (Subnivel 1)
- Vida Extra
- Comida
- Bateria Visión Nocturna
- Botiquin
- Ordenador
- Escopeta
- Granada de gas
- Bolas
- Roquetes

NIDO DE RAPTORES (Raptor Nest)

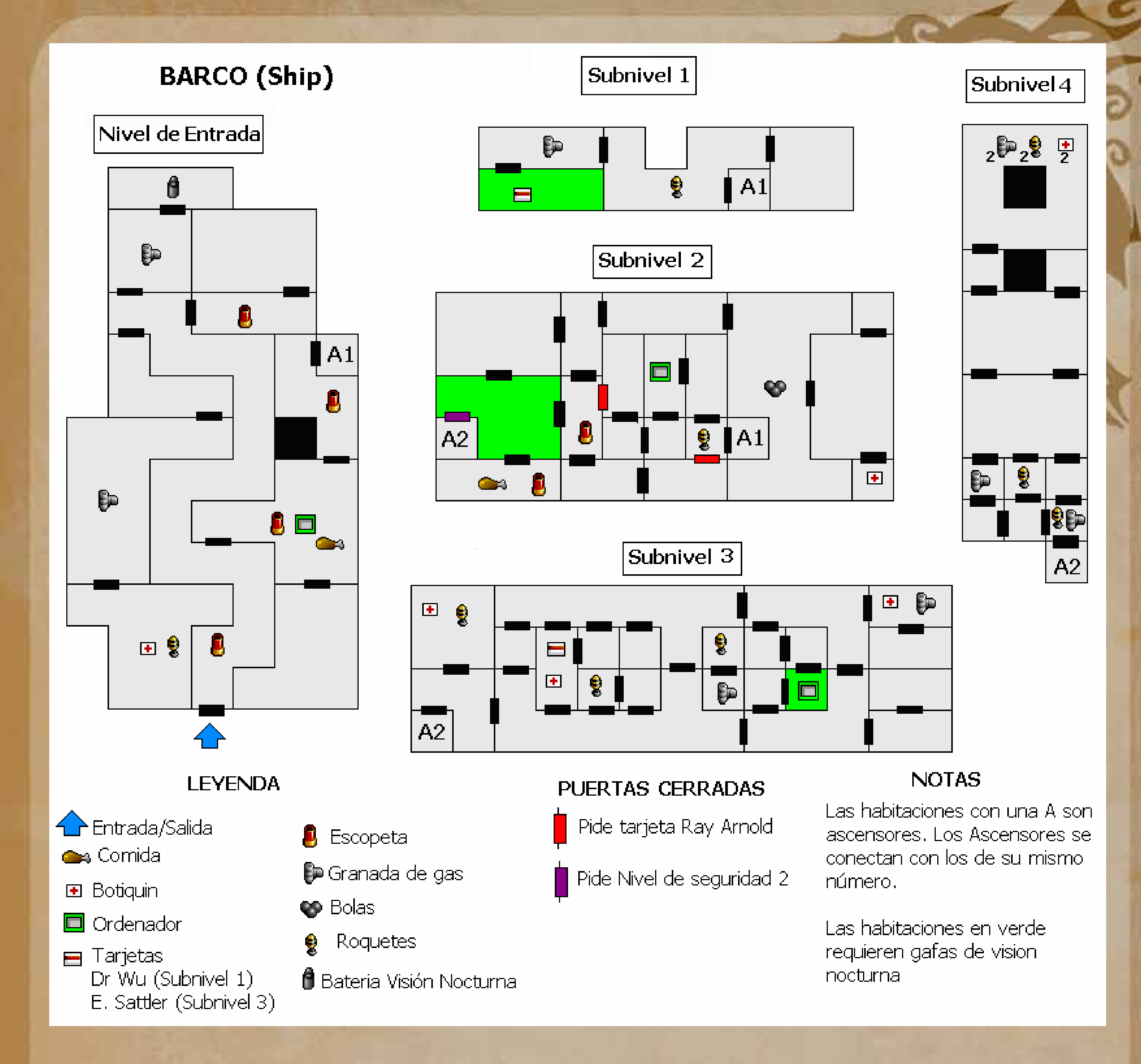
HUEVOS DE RAPTOR

NOTA

Hay dos entradas al nido de Raptores, una en la parte superior del parque que es la entrada de la izquierda y otra en parte mas baja, que es la entrada de la derecha.

LEYENDA

- Entrada/Salida
- Botiquin
- Granada de gas
- Bolas
- Roquetes



COMO PASARSE EL JUEGO (PASO A PASO)

Nota: para pasarte el juego, además de cumplir todos estos puntos, tendrás que encontrar todos los huevos. Así que mientras sigues estos pasos tendrás que ir cogiendo los huevos que veas (puedes mirar el mapa principal de la isla para saber su ubicación exacta) de lo contrario cuando llegues al punto 20 te tocará buscar los que te falten.

1- Desde el principio del juego, ir hacia abajo y dirigirse a la Barraca Nublar para Utillajes (Nublar Utility Shed) una vez ahí buscar el generador y activarlo.

2- Ve a la Barraca Playa para Utillajes (Beach Utility Shed), y busca la tarjeta de identificación de DENNIS NEDRY, una vez la tengas sal del edificio.

3-Ve al Centro de Visitantes (Visitor Center) y toma el ascensor para ir al piso mas alto, una vez en el sal hacia el exterior, busca la tarjeta de Identificación de JOHN HAMMOND y vuelve al interior, toma el ascensor y ve al segundo piso, una vez en el busca el Ordenador, metete en el y reinicia el sistema, a continuación activa también los sensores de movimiento.

4- Antes de Irte del Centro de Visitantes busca la batería para las gafas de visión nocturna e investiga el edificio para conseguir la tarjeta de identificación de ALAN GRANT, luego abandona el edificio.

5- Ahora ves hacia el Corral para Raptores (Raptor Pen) y busca la batería para las gafas de visión nocturna, ahora tienes que buscar el ascensor que te llevara al Sub Nivel 1 para buscar la tarjeta de ROBERT MULDON. Busca ahora el otro ascensor y baja al Sub Nivel 2 y una vez en el busca una sala con un ascensor y una caja de madera, mueve la caja para taponar la puerta (te saldrá un mensaje cuando lo hayas hecho).

6-Vuelve a entrar en el nivel principal del Corral de Raptores, toma el ascensor para ir al nivel superior y consigue la tarjeta de IAN MALCOM.

7-Vuelve a la Barraca Nublar para Utillajes (Nublar Utility Shed) y busca la tarjeta de identificación de GENARO en el subnivel.

8- Ahora ves a la Barraca Playa para Utillajes (Beach Utility Shed) toma el ascensor para ir al Subnivel, busca la batería para las gafas de visión nocturna y luego la tarjeta de identificación de RAY ARNOLD, luego sal del edificio.

9-Ahora es turno de ir al barco, que está en la parte derecha del parque (tras pasar una gran montaña) entra en él y mata todos los dinosaurios de ese nivel (saldrá un contador diciendo los que quedan) toma la batería de las gafas de visión nocturna.

10-Ahora coge el ascensor y baja al siguiente nivel del barco (el subnivel 1) vuelve a matar todos los dinosaurios y busca la tarjeta del DR WU, después de eso, sal del barco.

11- Vuelve al Centro de Visitantes toma el ascensor y ves al primer nivel, una vez en él, tienes que buscar un ordenador (el que usaste para reiniciar el sistema no vale, has de buscar otro) y pedir el Nivel de Seguridad 1.

12- Ahora vuelve al Corral de Raptores (Raptor Pen) coge el ascensor y ve a la planta baja, busca el ordenador y entra en el menú de comunicaciones de barcos para pararlo.

13-Vuelve al barco y baja al tercer nivel (que sería el Subnivel 2) mata a todos los dinosaurios y ve al ordenador a pedir el nivel de seguridad 2. Ahora busca el ascensor que te lleve al siguiente nivel (el subnivel 3) mata a todos los dinosaurios de ese nivel y busca la tarjeta de ELLIE SATTLER.

14- Ahora te toca bajar al último nivel del barco (el Subnivel 5) mata a todos los dinosaurios y sal del barco.

15-Ves al Centro de Visitantes y busca el ordenador para abrir la puerta 1 del parque, luego sal del edificio y dirígete hacia esa puerta para llegar a la Barraca Norte para Utillajes (North Utility Shed)

16- Entra en la Barraca Norte para Utillajes (North Utility Shed), busca la batería de las gafas de visión nocturna en la primera planta y luego toma el ascensor para bajar al Subnivel para encontrar la bomba de gas Neurotóxico, cuando la tengas sal del edificio.

17-Ve al Centro de Visitantes, busca el ordenador y ahora abre la puerta número 2, luego ve hacia esa zona y busca entre los arboles la entrada al nido de raptores. Dentro del nido tendrás que buscar una zona que está llena de huevos azules, cuando pases por encima de ellos soltaras la bomba de gas neurotóxico, y ya podrás irte del nido.

18-Vuelve al barco, toma el ascensor, baja al subnivel 2, busca el ascensor de la zona a oscuras para llegar al Subnivel 3, una vez en él busca el ordenador (está en una sala a oscuras) y úsalo para pedir ayuda (a través del menú de comunicaciones)

19-Ve hacia el Helipuerto, al llegar a él te saldrá un mensaje de los huevos de dinosaurio que te faltan, si has recogido todos los que estaban por las zonas visitadas antes te faltara 1. Ese huevo está escondido a la derecha del helipuerto (por donde pasa el Triceratops) busca en la pared de árboles un camino falso por el que puedas pasar entre ellos y encontraras al huevo, también hay otro camino falso donde encontraras una vida.

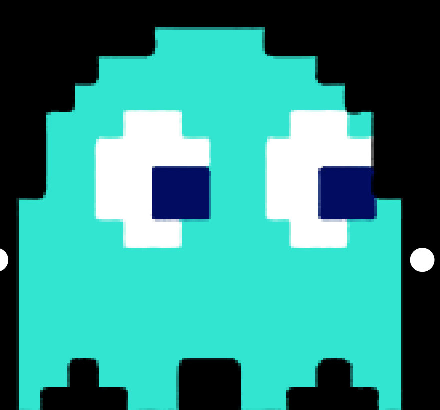
20- Cuando tengas todos los huevos, vuelve al Helipuerto y por fin, habrás terminado el juego.

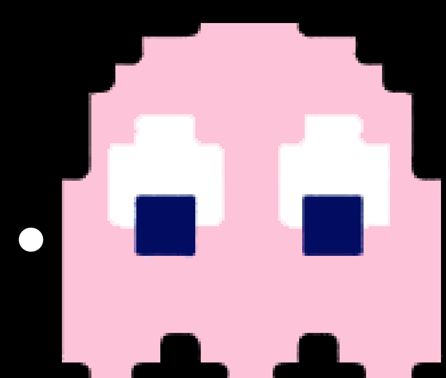
Skullo

STAFF



Jefe de obra

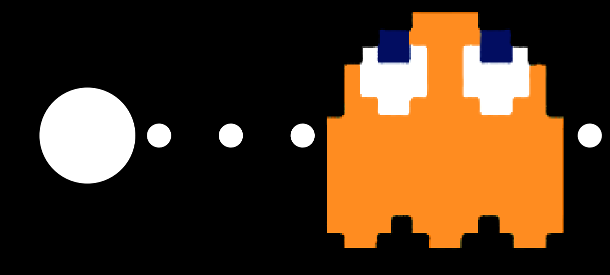


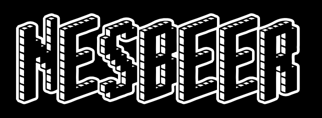


KURAI

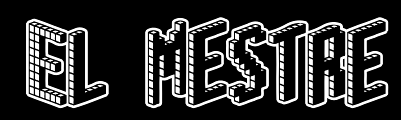
Asesora de imagen

Operarios









Para el próximo numero

Más análisis

Medalla de plata

Visión periférica

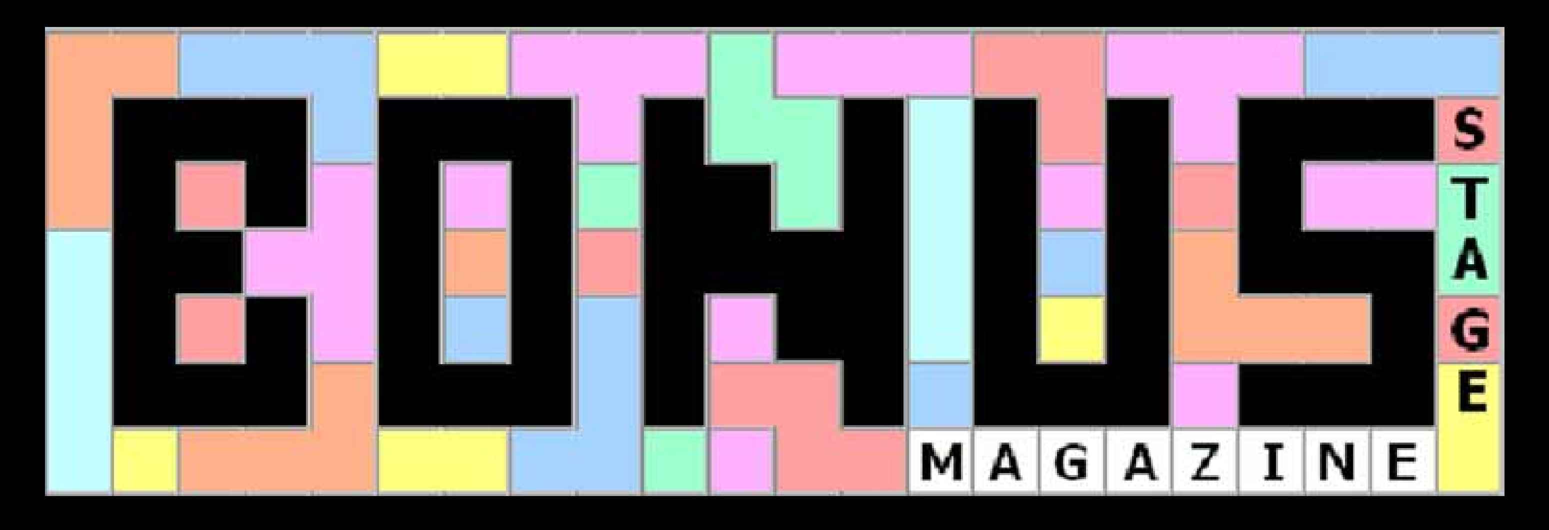
Revisión

y un súper especial

Os esperamos!!

Y no olvidéis leer los números anteriores





Número 06

Septiembre 2012